D&D
CURSE OF STRAHD
MALDIÇÃO DE STRAHD
DUNGEONS & DRAGONS®
Desvende os terríveis mistérios de Ravenloft nessa aventura
para o maior jogo de RPG do mundo

MALDIÇÃO DE STRAHD®

Créditos

Líder Projetista de Aventura: Christopher Perkins
Consultor de Criação: *Tracy and Laura Hickman*
Projetistas: Adam Lee, Richard Whitters, Jeremy Crawford
Editor Chefe: Jeremy Crawford
Editor: Kim Mohan
Assistente de Edição: Scott Fitzgerald Gray
Líderes Projetistas D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Diretor de Arte: Kate Irwin
Diretores de Artes Extras: Shauna Narciso, Richard Whitters
Projetista Gráfico: Emi Tanji
Ilustrador de Capa: Ben Oliver
Ilustradores de Interior: Dave Allsop, François Beauregard, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Jedd Chevrier, Daarken, Lake Hurwitz, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Ben Oliver, Adam Paquette, Rob Rey, Chris Seaman, Richard Whitters, Kieran Yanner
Cartógrafos: François Beauregard, Mike Schley, Ben Wootten

Gerenciadores de Projeto: Neil Shinkle, Heather Fleming
Serviços de Produção: Cynda Callaway
Técnicos de Imagem: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Especialista de Pré-Impressão: Jefferson Dunlap

Outros Membros da Equipe D&D: Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Nathan Stewart, Greg Tito

Aviso: A Wizards of the Coast não pode ser responsabilizada por quaisquer efeitos colaterais de longo prazo ao você se aventurar no domínio do medo de Ravenloft, tais como licantropia, vampirismo, medo de coisas mortas, medo de viver, incapacidade de dormir sem luz a noite e uma sagrada vingadora+5 sob seu travesseiro e a suspeita inquietante de que Strahd é muito inteligente para ser tão facilmente derrotado e que isso é tudo apenas parte de algum grande esquema dele para estender seu poder além de Baróvia. Você não pensou que poderia escapar a menos que quisesse, não é?

Este livro é baseado na aventura de *Ravenloft* para D&D que tinha 32 páginas e foi publicada em 1983 pela TSR, Inc. Aqui estão os créditos desse livro:

Projetistas: Tracy and Laura Hickman
Editor: Curtis Smith
Projetista Gráfico: Debra Stubbe
Ilustrador: Clyde Caldwell
Cartógrafo: David C. Sutherland III

Os seguintes livros de D&D também forneceram material e inspiração:

Cordell, Bruce R. and James Wyatt. *Expedition to Castle Ravenloft.* 2006.
Elrod, P.N. *I Strahd: The Memoirs of a Vampire.* 1993.
Hickman, Tracy and Laura. *Rahasia.* 1984.
Nesmith, Bruce with Andria Hayday. *Realm of Terror.* 1990.
Pozas, Claudio. "Fair Barovia." *Dungeon* 207. 2012.
TSR, Inc. *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume One.* 1999.
——. *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume Three.* 2000.

Jogadores de Teste: Robert Alaniz,*Mal A'menz,*Glen Ausse, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Anthony Caroselli,*Christopher D'Andrea,* Jason Fransella,* Jeff Galper, Elyssa Grant, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Shaun Horner, Donald Jacobs, James Krot, Yan Lacharite,* Jonathan Longstaff,* Michael LeClair, Ray Lillard, Eric Lopez, J.M., Matt Maranda,* Cris McDaniel, Randy Merkel, Lou Michelli,* Mike Mihalas,* Daniel Norton,* Lucas Pierce, Claudio Pozas,* John Proudfoot,* Rob Quillen II, Karl Resch,* Jason Riley, Sarah Riley, Arthur Severance,* Sam Sherry,* Zach Sielaff, David "Oak" Stark,* Jayson Thiry, Steve Townshend,* Kyle Turner,* Will Vaughn, Peter Youngs

** Estes jogadores de teste forneceram experiência para o grupo.*

NA CAPA

O domínio de Ravenloft tem recebido novos convidados para jantar e você é nosso convidado. Ben Oliver ascende a vertente do vampiro Strahd von Zarovich, cujo passado sombrio é um conto a ser narrado, e cujo mal não conhece limites.

62082439000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6598-4
Primeira Impressão: Março de 2018

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, *Forgotten Realms*, o ampersand do dragão, *Ravenloft*, *Player's Handbook*, *Diungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, todos os outros nomes Wizards of the Coast e seus logótipos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens e suas semelhanças são propriedade de Wizards of the Coast. Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou obra aqui contida é proibida sem a permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast.
Impresso nos EUA. © 2016 Wizards da Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boët Chat 31, 2800 Delmont, CH.
Representado pela Hasbro Europa. 4 O Quadrado. Stockley Park. Uxbridge. Middlesex. UB11 1ET. REINO UNIDO.

Conteúdo

Prefácio 4

Introdução 5
Conduzindo a Aventura 5
Matéria Adicional: Um Clássico Recontado ... 5
Marcas de Horror 7

Cap. 1: Nas Brumas 9
Strahd von Zarovich 9
Sorte de Ravenloft 11
Matéria Adicional: Usando Cartas de Baralho Comum 11
Ganchos de Aventura 18

Cap. 2: As Terras de Baróvia 23
Características da Terra 23
Alterações Mágicas 24
Barovianos 24
Matéria Adicional: Nomes dos Barovianos 25
Matéria Adicional: Calendário Baroviano 26
Vistanis 26
Encontros Aleatórios 28
Matéria Adicional: Espiões de Strahd 29
Áreas de Baróvia 33
Matéria Adicional: As Terras de Baróvia: Características Comuns 33

Cap. 3: A Vila de Baróvia 41
Aproximando-se da Vila 41
Áreas da Vila 43
Eventos Especiais 48

Cap. 4: Castelo Ravenloft 49
Encontros Aleatórios 49
Muralhas de Ravenloft 52
Andar Principal 54
Corte do Conde 61
Quartos de Lamentação 64
Pináculos de Ravenloft 69
Aposentos de Mau Presságio 74
Masmorras de Catacumbas 79

Cap. 5: A Cidade de Vallaki 95
Aproximando-se da Cidade 95
Áreas de Vallaki 97
Eventos Especiais 123

Cap. 6: O Velho Moedor de Ossos 125
Aproximando-se do Moinho de Vento 125
Áreas do Moinho de Vento 126
Os Megalitos 128

Cap. 7: Argynvostholt 129
A Ordem do Dragão de Prata 129
Matéria Adicional: Ressurgidos de Baróvia ... 130
Aproximando-se da Mansão 130
Áreas de Argynvostholt 130
Eventos Especiais 130

Cap. 8: O Vilarejo de Krezk 143
Áreas de Krezk 143
Áreas da Abadia 147
Eventos Especiais 155

Cap. 9: Passagem Tsolenka 157
Áreas da Passagem 157
Eventos Especiais 159

Cap. 10: As Ruínas de Berez 161
Aproximando-se das Ruínas 161
Áreas de Berez 162
Eventos Especiais 166

Cap.11: A Torre de Van Richten 167
Aproximando-se da Torre 167
Áreas da Torre 168
Eventos Especiais 171

Cap. 12: O Mago dos Vinhos 173
Aproximando-se do Vinhedo 174
Aproximando-se da Adega 174
Áreas da Adega 176
Eventos Especiais 179

Cap. 13: O Templo Âmbar 181
Matéria Adicional: Frio Extremo 181
Áreas do Templo 183
Matéria Adicional: Sarcófago Âmbar 191
Eventos Especiais 196

Cap. 14: Colina Yester 197
Áreas da Colina 197
Eventos Especiais 200

Cap. 15: Covil dos Lobisomens 201
Matéria Adicional: Travessia Através das Brumas 201
Áreas do Covil 203
Eventos Especiais 205

Epílogo 207
Strahd Prevalece 207
Strahd Morre 207

Apênd. A: Opções de Personalização 209
Antecedente de Personagem 209
Matéria Adicional: Pacote do Caçador de Montros 209
Bugingangas Góticas 210

Apênd. B: Casa da Morte 211
História 211
Rose e Thorn 211
Matéria Adicional: Avançando Níveis 211
Matéria Adicional: Características da Casa da Morte 212
Áreas da Casa 212
Matéria Adicional: Características da Masmorra 217
Conclusão 220

Apênd. C: Tesouros 221
O Memorial de Strahd 221
Itens Mágicos 221

Apênd. D: Monstros e PDMs 225
A Abadia 225
Objetos Animados 225
Baba Lysaga 228
Bruxa Baroviana 229
Infectado, Árvore 230
Ezmerelda d'Avenir 230
Izek Strazni 231
Kasimir Velikov 232
Madame Eva 233
Párias 234
Guerreiro Fantasma 235
Pidlwick II 235
Rahadin 236
Rictavio 238
Strahd von Zarovich 239
Zumbi de Strahd 241
Vladimir Horngaard 241
Homem-Corvo 242

Apend. E: O Baralho Tarokka 243

Apend. F: Folhetos 251
Carta de Kolyan Indírovich (Versão 1) 251
Convite de Strahd 251
Do Memorial de Strahd 252
Diário de Rudolph van Richten 254
Carta de Kolyan Indirovich (Versão 2) 256
Diário de Argynvost 256

Mapas
Baróvia* 35
Acampamento do Lago Tser* 36
Vila de Baróvia* 42
Igreja 46
Castelo Ravenloft
Mapa 1: Arredores de Ravenloft* ..... Pôster
Mapa 2: Muralhas de Ravenloft* 53
Mapa 3: Andar Principal* 55
Mapa 4: Corte do Conde* 62
Mapa 5: Quartos de Lamentação* 65
Mapa 6: Pináculos de Ravenloft* 71
Mapas 7, 8, 9, 10: Pináculos de Ravenloft* 73
Mapas 11, 12: Aposentos do Mau Presságio, Masmorras e Catacumbas* 75
Armadilha do Elevador 76
Armadilhas na Área K73 80
Vallaki* 97
Estalagem Água Azul 99
Mansão do Burgomestre 104
Wachterhaus 111
Loja do Fabricante de Caixões 116
Acampamento dos Vistanis 120
O Velho Moedor de Ossos 127
Argynvostholt: Térreo e Segundo Andar 131
Argynvostholt: Terceiro Andar, Cobertura e Farol 137
Krezk* 144
Abadia de Sto Markovia: Térreo 149
Abadia de Sto Markovia: Andar Superior e Adega 153
Passagem Tsolenka 158
Cabana Rastejante de Baba Lysaga 163
Berez 164
Torre de Van Richten 170
Vinhedo Mago dos Vinhos 175
Templo Âmbar: Andar Superior 182
Templo Âmbar: Andar Inferior 190
Colina Yester 199
Covil de Lobisomens 202
Casa da Morte 216

* Aparece no Mapa Pôster

Prefácio: Ravenloft Revisitada

NÓS VIRAMOS O CORREDOR, E HAVIA UM VAMPIRO. Lamentei com gemido e revirei os olhos. Era 1978, e eu estava jogando em uma das minhas primeiras aventuras de masmorras. Estava sendo conduzida por um amigo que conheci no ensino médio, John Scott Clegg, e era típico do tipo de aventura que as pessoas tocavam naqueles dias. Tratava-se de explorar uma coleção de salas misturadas conectadas por corredores, combatendo os monstros que encontrávamos, procurando por tesouros e ganhando pontos de experiência.

Agora estávamos cara a cara com o número de encontro aleatório trinta e quatro: um vampiro. Não é um Vampiro com um V maiúsculo, mas uns tantos dados de vida e tal classe de amadura. Apenas outro monstro no calabouço.

Lembro-me de pensar na época, o que você está fazendo aqui? Esta criatura parecia completamente fora do lugar com os kobolds, os orcs e os cubos gelatinosos que vimos até agora. Esta era uma criatura que merecia seu próprio cenário e era muito mais do que apenas um monstro errante. Quando cheguei em casa após aquele jogo, contei todos esses pensamentos a Laura.

Foi quando entrou Strahd von Zarovich.

Strahd não seria uma ideia tardia - ele exigiu seu próprio cenário, sua própria história trágica. Laura e eu nos lançamos para pesquisar a mitologia e o folclore em torno do vampiro. Começamos com a imagem vaga e em preto e branco de Bela Lugosi em 1931, mas encontramos muito mais.

O primeiro fundamento literário "moderno" do vampiro foi escrito por John William Polidori com base em um fragmento de uma história de Lorde Byron. Foi durante a Vila Diodati - uma casa alugada ao lado do Lago de Genebra, na Suíça - que Byron e Polidori conheceram Mary Wollstonecraft Godwin e o marido dela, Percy Shelley. Uma noite em junho, Byron sugeriu que cada um deles escrevesse uma história de fantasmas. A contribuição de Mary Shelley para o esforço mais tarde se tornaria *Frankenstein*. A pequena história "O Vampiro", publicada em 1819, foi a contribuição de Polidori. Ele era o médico pessoal de Byron, e o primeiro dos chamados vampiros "românticos" sob a mão de Polidori foi realmente modelado por Lord Byron.

Byron - como os vampiros de ficção que ele inspirou, do Senhor Ruthven de Polidori, através do penúltimo trabalho de Bram Stoker - era um predador decadente, um abusador escondido atrás de um véu romântico. Ele era um monstro divertido e sedutor - mas um monstro, no entanto. O vampiro romântico dos primeiros anos do gênero não era apenas um abusador de esposas, mas um assassino de cônjuges, o arquétipo de abuso no pior tipo de dependência destrutiva.

Para Laura e para mim, esses foram os elementos que definiram verdadeiramente Strahd von Zarovich - uma fera egoísta que espreita por trás de uma máscara de romance trágico, a ilusão de redenção que nunca foi mais que camuflagem para suas presas.

Inicialmente, íamos intitular a aventura de *Vampir* — uma série de jogos que chamamos de Aventuras da Noite que Laura e eu auto publicamos em 1978. O castelo se chamava Ravenloft e quando o Dia das Bruxas voltava a cada ano, nossos amigos nos perguntaram se podíamos Jogar "esse jogo Ravenloft" novamente... E assim o melhor título ganhou. Foi, em parte, por esse design que fui contratada pela TSR, Inc., para escrever aventuras de DUNGEONS & DRAGONS em 1982. Logo depois disso, I6 *Ravenloft* foi publicado.

Desde então, os fãs de Ravenloft viram muitas perspectivas criativas diferentes sobre Baróvia (um país que, por coincidência absoluta, é apresentado em 1947, em um filme de Bob Hope chamado *Where There's Life*). Continua a ser uma das aventuras mais populares de DUNGEONS & DRAGONS de todos os tempos. Em suas várias encarnações, cada designer se esforçou para trazer algo novo para a antiga lenda de Strahd, e somos gratos a cada um.

Mas o gênero de vampiro voltou às suas raízes nos últimos anos. O vampiro que muitas vezes vemos hoje exemplifica o oposto polar do arquétipo original: a mentira de que é bom entrar em um romance com um monstro abusivo, porque se você o ama o suficiente, isso o mudará.

Quando Laura e eu pedimos a Christopher Perkins para revisar *Ravenloft*, esperamos poder trazer a mensagem dos contos populares de vampiros de volta às suas raízes originais. A talentosa equipe da Wizards of the Coast, não só graciosamente, tomou nossas sugestões, mas nos envolveu em um diálogo que entregou novas intuições sobre o pesadelo além dos portões de Baróvia.

Agora, chamamos você de novo para ser um de nossos convidados a passar pelos Bosques de Svalich, se tiver coragem. Pois aqui o romance é tragicamente perigoso... e um verdadeiro monstro sorri à sua aproximação.

Tracy Hickman
Maio de 2015

Introdução

Sob furiosas nuvens de tempestade, uma figura solitária lança sua sombra nas paredes antigas do Castelo Ravenloft. O vampiro Conde Strahd von Zarovich olha fixamente para um penhasco na vila abaixo. Um frio vento cortante gira folhas mortas sobre ele, ondulando sua capa na escuridão.

Um relâmpago divide as nuvens acima, lançando forte luz branca sobre ele. Strahd vira-se para o céu, revelando os músculos angulares de seu rosto e mãos. Ele tem um olhar de poder e loucura. Seu belo rosto é contorcido por uma tragédia mais escura do que a própria noite.

Um estrondoso trovão arremete contra as torres do castelo. O uivo do vento aumenta conforme Strahd dirige seu olhar de volta para a aldeia. Muito abaixo, mas não além de alcance de sua vista, um grupo de aventureiros acaba de entrar em seu domínio. O rosto de Strahd apresenta um sorriso torto conforme seu plano escuro se desenrola. Ele sabia que eles estavam a caminho, e ele sabe por que eles vêm - tudo de acordo com seu plano. Ele, o senhor de Ravenloft, os receberá.

Outro relâmpago rasga através da escuridão, o seu trovão ecoando através das torres do castelo. Mas Strahd desapareceu. Apenas o uivo do vento, ou talvez um lobo solitário, enche o ar da meia-noite. O Senhor de Ravenloft está tendo convidados para o jantar. E você é um deles.

Conduzindo a Aventura

Curse of Strahd é uma história de horror gótico, aqui apresentado como uma aventura de RPG para Dungeons & Dragons com um grupo de quatro a seis aventureiros de níveis 1-10. Um equilíbrio de classes de personagens é útil, uma vez que os aventureiros terão de enfrentar uma variedade de desafios. Cada classe de personagem certamente terá o seu momento de brilhar.

Um Clássico Recontado

Esta aventura é uma releitura da aventura *Ravenloft* original, que foi publicada em 1983 pela TSR, Inc. Nos anos seguintes, a original ganhou reputação como uma das maiores aventuras de Dungeons & Dragons de todos os tempos, e passou a inspirar a criação de um cenário de campanha com o mesmo nome em 1990: Ravenloft, Lar dos Domínios do Medo.

Módulo I6: *Ravenloft*, escrito por Tracy e Laura Hickman, abriu novos antecedentes, apresentando uma aventura D&D que foi tão baseada em história como baseada em localização, com um vilão que era complexo e aterrador. Castelo Ravenloft, com seus incríveis mapas tridimensionais, continua a ser hoje uma das mais emblemáticas e memoráveis de todas as masmorras D&D.

Este livro inclui a aventura original, bem como material expandido desenvolvido em consulta com Tracy e Laura Hickman. Ele expande o que sabemos sobre as terras em torno do Castelo Ravenloft e lança nova luz no passado sombrio do senhor do castelo. As terras de Baróvia são de um mundo esquecido no multiverso D&D, e essa aventura dá vislumbres para esse mundo. Com o tempo, uma Baróvia amaldiçoada foi arrancada de seu mundo natal pelas Forças das Trevas e amarrada à névoa como um dos Domínios do Pavor no Pendor das Sombras.

Este livro é para você, o Mestre, e somente para você. Recomendamos que leia toda a aventura antes de tentar conduzi-la. Assume que você possua a quinta edição do *Livro do Jogador*, *Guia do Mestre* e *Manual dos Monstros*.

O *Manual dos Monstros* contém blocos de estatísticas para a maioria dos monstros e personagens do mestre (PdMs) encontrados nesta aventura. Descrições e blocos de estatísticas para novos monstros e PdMs são fornecidos no apêndice D. Quando o nome de uma criatura aparece em **negrito**, isso é um sinal visual apontando que o bloco de estatísticas desta criatura se encontra no *Manual dos Monstros*. Se o bloco de estatísticas descreve o apêndice D, siga o texto da aventura que assim lhe diz.

Magias e equipamentos não mágico mencionados na aventura são descritos no *Livro do Jogador*. Itens mágicos são descritos no *Guia do Mestre*, a menos que o texto da aventura o direcione para a descrição de um item no apêndice C.

O texto que aparece em uma caixa como esta é feito para ser lido em voz alta ou parafraseado para os jogadores quando seus personagens chegam pela primeira vez em um local ou em uma circunstância específica, conforme descrito no texto. Descrições interiores e noturnas são escritas com a suposição de que os aventureiros estão usando uma lanterna ou outra fonte de iluminação para ver.

Visão Geral da História

Aventureiros de uma terra estrangeira encontram-se em Baróvia, um reino misterioso cercado pela névoa mortal e governado por Strahd von Zarovich, um vampiro e assistente. Usando um baralho de cartas tarokka para prever o seu futuro, uma cartomante chamada Madame Eva define-los em um curso escuro que os leva a muitos cantos do Baróvia, culminando com uma caça ao vampiro no Castelo Ravenloft.

O povo de Madame Eva é chamado de Vistanis. Eles viajam em vagões cobertos de mundo a mundo, atraindo estranhos ao domínio de Strahd.

Baróvia é uma terra de fantasmas, lobisomens e outras criaturas caídas. O ermo esconde muitos segredos, incluindo ruínas esquecidas e campos de batalha que contam a história da vida de Strahd como um conquistador. Aventureiros que exploram o ermo encontram os restos de antigos inimigos de Strahd, nem todos eles como mortos como se poderia esperar. Para o povo de Baróvia, não há como escapar desta dura terra. A cidade de Vallaki está pronta para se defender contra os servos de Strahd, mas é muito longe do santuário que pretende ser. A aldeia de Krezk encontra-se perto da borda do domínio de Strahd, a sua abadia agora nas garras do mal, criaturas desorientadas.

De todos os assentamentos no domínio de Strahd, a aldeia de Baróvia é de longe o mais oprimido. Muitas de suas lojas estão fechadas, e os moradores têm sucumbido ao desespero. É bem sabido que Strahd deseja a filha adotiva do burgomestre, Ireena Kolyana. Os moradores não protegem nem a prejudicam, para que não incorram na ira do vampiro. Poucos sabem que Ireena tem uma estranha semelhança com Tatyana, morta de Strahd por ser amada.

A vila de Baróvia se encolhe na sombra do Castelo Ravenloft, casa e fortaleza de Strahd. O castelo fica no topo de uma grande torre de rocha, invencível e sempre vigilante. Todas as noites, milhares de morcegos voam para fora do castelo para se alimentar. Diz-se que Strahd às vezes voa com eles. Baróvia nunca será segura até que o mal em seu castelo seja destruído.

Uma vez que Strahd tomar conhecimento dos aventureiros, ele e seus espiões vê-los de perto. Quando for a hora certa, Strahd convida seus "convidados" para o Castelo Ravenloft. Ele tem o objetivo de transformá-los um contra o outro, atormentá-los e matá-los, como fez com tantos outros visitantes. Alguns vão se tornar servos mortos-vivos. Outros nunca mais se levantarão novamente.

A melhor esperança dos aventureiros de derrotar Strahd é aprender seus segredos, pois ele é um vampiro comum. Guiados por leitura de cartas de Madame Eva, eles devem vasculhar seu domínio e seu castelo atrás de itens mágicos que podem enfraquecer ou matá-lo, o tempo todo tentando permanecer vivo.

Embora os aventureiros possam escapar matando Strahd, ele não pode ser verdadeiramente destruído. Baróvia é sua prisão, e nem mesmo a morte pode libertá-lo de sua maldição.

A aventura termina quando Strahd von Zarovich ou os personagens são derrotados. Seu objetivo é manter Strahd em jogo por tanto tempo quanto possível, usando todas as perícias e características à sua disposição.

Estrutura da Aventura

Grande parte da ação da aventura é impulsionada pelo choque entre as decisões dos aventureiros e metas de Strahd, e os aventureiros e os vampiros são todos capturados em fios de destino que são representados por uma leitura do baralho especial detalhado no capítulo 1, "Nas Brumas". Antes de executar a aventura, você precisa realizar a leitura para determinar a localização de vários itens que são fundamentais para a história, assim como um dos locais onde Strahd pode ser encontrado.

Capítulo 1 também descreve as metas de Strahd, e sugere ganchos de aventura para desenhar os personagens dos jogadores para o reino amaldiçoado de Baróvia. Se os personagens são 1º nível, o caráter fundo no apêndice A está disponível para eles, e considerar iniciar o seu tempo em Baróvia com a miniaventura "Casa da Morte" no apêndice B.

Capítulo 2, "As Terras de Baróvia," fornece uma visão geral do reino e inclui regras especiais para ela e seu povo, incluindo o misterioso Vistanis. Os capítulos 3-15 detalham áreas que correspondem a lugares no mapa de Baróvia no capítulo 2.

O epílogo oferece maneiras de acabar com a aventura. O apêndice C detalha os itens especiais — mágicos ou não - introduzidos na aventura, e o apêndice D fornece blocos de estatísticas para Strahd e vários PdMs e monstros que podem ser encontrados em Baróvia. O apêndice E mostra as cartas do baralho tarokka que os Vistanis usam para sua adivinhação, e o apêndice F contém folhetos para você mostrar aos jogadores.

Nível dos Personagens

A aventura é para personagens dos níveis 1-10 e inclui ameaças para esses níveis e além. Strahd pode ser um desafio, especialmente mortal para estes níveis. Supõe-se que os personagens vão ganhar níveis no decorrer da aventura, bem como adquirir aliados e itens mágicos poderosos que podem inclinar a balança a seu favor. Personagens que forem direto para o Castelo Ravenloft sem antes aumentar seu poder provavelmente vão morrer.

Você pode atribuir pontos de experiência pela derrota de inimigos, usar concessões por marco, ou uma mistura de ambos. Dado o fato de que grande parte da aventura envolve a interação social e exploração, em vez de combate, o seu trabalho provavelmente será mais fácil se você usar premiação por marco. Prêmios por marco apropriados incluem o seguinte:

Encontrando Artefatos. Os personagens ganham um nível quando eles obtêm o *Memorial de Strahd*, a *Espada Solar*, ou o *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso.*

Derrotando Vilões. Os personagens ganham um nível quando eles derrotam o antagonista apresentado em um local, como as bruxas em O Velho Moedor-de-Ossos (capítulo 6).

Atingindo Metas de História. Os personagens ganham um nível quando eles realizam algo significativo, como a iluminação do farol de Argynvostholt (capítulo 7), frustrando ritual dos druidas no topo da Colina Yester (capítulo 14), ou forjar uma aliança com Ezmerelda d'Avenir (apêndice D).

Apêndice B, "Casa da Morte", usa prêmios por marco a título de exemplo.

Esteja preparado para o fato de que a aventura é extremamente aberta — uma das marcas originais de *Ravenloft*. A leitura das cartas no capítulo 1 e as escolhas dos aventureiros podem levá-los por todo o mapa, e um grupo pode facilmente passear em uma área bem além de seu poder. Se você quiser orientá-los em direção a lugares que correspondem ao seu nível, consulte a tabela de Área por Níveis, mas tenha cuidado para deixar a sensação de que as escolhas dos personagens importam. Às vezes os aventureiros simplesmente precisam fugir ou se esconder quando eles estiverem fora de sua profundidade.

Se uma área da aventura acabar sem o mistério ou perigo necessário, considere usar dicas da seção "Marcas de Horror" para aumentar a ameaça. Se um encontro de combate parecer muito fácil, (a) guie-o para o seu fim o mais rápido possível ou (b) aumente a ameaça elevando o ponto de vida de um inimigo até o máximo de seus pontos de vida, adicionando monstros/armadilhas, ou ambos.

Área por Níveis

Nível	Área	Capítulo
1°-3°	Vila de Baróvia	3
4°	Cidade de Vallaki	5
4°	Velho Moedor-de-Ossos	6
5°	Vilarejo de Krezk	8
5°	Mago dos Vinhos	12
6°	Torre de Van Richten	11
6°	Colina Vester	14
7°	Argynvostholt	7
7°	Covil dos Lobisomens	15
8°	Passagem Tsolenka	9
8°	As Ruínas de Berez	10
9°	Castelo Ravenloft	4
9°	O Templo Âmbar	13

Marcas de Horror

Uma rajada de ar como o mau hálito com cheiro de algum monstro horrível cumprimenta os aventureiros como eles subir os degraus de uma torre no Castelo Ravenloft. Chegando ao topo, eles começam a ouvir a batida de um coração na escuridão acima. Não é um coração humano, mas o coração de algo monstruoso e terrível; essa é a natureza de horror gótico: o medo produzido por antecipação e a realização escura que tudo estará verdadeira e terrivelmente revelado no tempo.

As dicas a seguir podem ajudá-lo a fazer esta aventura uma experiência assustadora para você e seus jogadores.

O Desconhecido

Horror nasce do medo do desconhecido. Nosso medo é agravado quando a escuridão nos abraça e nós não podemos ver, ou quando a verdade está por trás de uma porta fechada, coberta por uma folha, ou enterrados na terra macia. Não é o monstro, mas sua sombra, que gera horror. Quanto mais se sabe sobre um monstro, a menos que temê-la, então o truque é mantê-lo fora da luz por tanto tempo quanto possível. Aqui estão dois truques para aumentar o medo do desconhecido:

- Quando parece que os personagens têm tudo sob controle, você pode ter uma rajada de vento de repente apagar as tochas, mergulhando-os na escuridão.
- Antes de um monstro aparecer, tenha um momento para descrever o odor que o precede, o som sinistro que faz, ou a sombra estranha que lança.

Prenúncio

Prenúncio é sobre encontrar pistas para uma terrível verdade ainda a ser revelado. Considere os seguintes exemplos:

- Antes de personagens encontram um monstro, sugerir a presença do monstro com pistas, tais como marcas de garras, ossos roídos, e manchas de sangue.
- Sempre que os personagens realizar um descanso longo dar ao personagem um sonho profético em que ele ou ela vislumbra algo ainda a ser encontrado ou encontrado.

Idade

Baróvia é o reflexo sombrio de seu mestre morto-vivo. Quase tudo aqui é antigo e desgastado pelo tempo. Em todos os lugares que os aventureiros forem, eles devem ser lembrados da morte, decadência e sua própria mortalidade. Aqui estão algumas maneiras para reforçar estes temas invasivos:

- Tire um tempo para descrever as madeiras podres de edifícios, o desbotado e desgaste de traça nas roupas dos camponeses Barovianos, as páginas cheias de vermes de livros antigos, e a ferrugem em cercas de ferro e portões.
- Um personagem que olha em um espelho, um poço, ou outra superfície refletora pode vislumbrar uma versão mais antiga, mais decrépita de si mesmo.

Iluminação

Um conto que é perpetuamente escuro no tom se torna cansativo muito rapidamente. Ele precisa apresentam raios ocasionais de luz para contraste e criar um sentimento de esperança. Monstros e outros terrores devem ser compensados com criaturas que são gentis e amáveis, dando-os personagens ainda mais razões para ficar contra a escuridão. Aqui estão algumas maneiras de adicionar raios de luz para um conto trágico:

- Em uma terra tão triste como Baróvia, tomar o tempo para descrever a cena ocasional de beleza, tais como uma flor bonita que cresce em cima de um túmulo.
- Certifique-se de que os heróis têm contato com PdMs que são honestos, simpáticos e prestativos, como os Martikovs em Vallaki ou o Krezkovs em Krezk.

Personalização

Atribuir características humanas a uma coisa inanimada é uma maneira de transformar algo comum em algo malévolo. Uma casa gemendo, o lamento do vento, lama agarrada, e um baú agachado não são apenas coisas mundanas, mas personagens – eles estão em sua história, fazem todas as graças horripilantes às suas características humanoides. Tochas tremeluzindo nervosamente, dobradiças enferrujadas quebram o silêncio com seus gritos súbitos de angústia, e teias de aranha em silêncio convidam-nos para a nossa desgraça. Aqui estão mais exemplos:

- Personagens em todos os lugares olham para eles enquanto eles dormem.
- Imagine que árvores elevam-se como gigantes parados, mas ainda sempre vigilante conforme personagens enfrentam os perigos dos Bosques de Svalich sozinhos.

Detalhes

Em uma história de horror, não há como dizer onde o perigo pode estar à espreita. Uma gárgula maliciosa pode ser um monstro disfarçado, ou simplesmente uma escultura diabólica. Um espelho pendurado na parede pode ter o poder de transformar tudo que olha para ele, ou ele pode ser nada fora do comum. Em uma história de terror, tendo o tempo para descrever um objeto em detalhe chama a atenção para isso, faz um suspeito do mesmo, e pode distrair o perigo real. Aqui estão alguns truques que você pode usar:

- Em uma determinada área encontro, escolher um objeto ou característica para descrever com algum detalhe. Ele não precisa ser importante para a história.
- Permitir que o personagem que tem a pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva mais alta possa ver, ouvir ou sentir o cheiro de algo que ninguém mais possa perceber.

Humor

Não há companheiros mais estranhos do que o horror e o humor. A tensão não pode ser sustentada indefinidamente, por isso uma pitada de humor fornece uma pausa, dando ao horror a oportunidade de deslocar-se sobre nós mais tarde e nos pegar desprevenidos. Enquanto situações engraçadas irão ocorrer naturalmente no curso de funcionar a aventura, aqui estão algumas dicas para criar humor quando necessário:

- Permita que PdMs (mesmo os malignos) contem piadas, falem em voz engraçada, ou comportem-se estupidamente. Mesmo humor mórbido é melhor do que nenhum.
- Quando um herói, vilão ou monstro rolar um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, descreva um acidente engraçado que ocorre como resultado da baixa rolagem; tal como um personagem acidentalmente derrubando uma lanterna e pondo cortinas em chamas durante a tentativa de se ocultar ou mover-se silenciosamente.

Capítulo 1: Nas Brumas

Brumas misteriosas envolvem Baróvia e prendem seus habitantes lá. Este capítulo dá a você as informações necessárias para você se preparar para a jornada dos aventureiros por essas brumas. O primeiro capítulo descreve a história e os objetivos do Conde Strahd von Zarovich para que você esteja preparado para o que aguarda os personagens. Nas seções "Sorte de Ravenloft", o capítulo te orienta através da leitura do baralho de tarokka, que o ajudará a definir o cenário para a ação da aventura, e o capítulo termina com ganchos de aventura que você poderá usar para atrair os personagens para o horror de Baróvia.

Strahd von Zarovich

Strahd von Zarovich, um vampiro e mago, tem as estatísticas apresentadas no apêndice D. Embora ele possa ser encontrado em quase todo lugar de seu domínio, o vampiro será sempre encontrado no lugar indicado pela leitura de cartas mais adiante neste capítulo, a menos que ele tenha sido forçado a retornar ao seu túmulo nas criptas de Castelo Ravenloft.

A História do Vampiro

Em vida, Strahd von Zarovich era um conde, um príncipe, um soldado, e um conquistador. Depois da morte de seu pai, o Rei Barov, Strahd travou longas e sangrentas guerras contra os inimigos de sua família. Ele e seu exército encurralaram o último desses inimigos em um remoto vale de montanhas antes de matar todos eles. Strahd nomeou o local de vale Baróvia, segundo seu falecido pai, ficando tão impressionado com sua beleza que decidiu estabelecer-se por lá.

Rainha Ravenovia lamentou a morte de Barov e ficou com medo de Strahd. A guerra o fizera frio e arrogante. Ela manteve seu filho mais novo, Sergei, longe do campo de batalha. Strahd invejava o amor e a atenção de sua mãe dada ao seu irmão, por isso, em Baróvia ele permaneceu. A paz tornou Strahd inquieto, e ele começou a sentir como se seus melhores anos haviam sido deixados para trás. Recusando-se a seguir o caminho de seu pai, Strahd estudou magia e forjou um pacto com os Poderes das Trevas do Pendor das Sombras em troca da promessa de imortalidade.

Strahd vasculhou as terras conquistadas em busca de magos e artesãos, levando-os ao vale de Baróvia e ordenando que levantassem um castelo a fim de rivalizar com as magníficas fortalezas da sua pátria ancestral. Strahd o nomeou de Castelo Ravenloft, assim como sua mãe, para demonstrar seu amor por ela. Quando a obra foi concluída, Strahd ordenou que sua mãe e irmão viessem a Baróvia e ali ficassem com ele. Sergei finalmente passou a residir em Ravenloft, mas Ravenovia faleceu enquanto viajava para seu homônimo. Em decepção dolorosa, Strahd selou o corpo de sua mãe em uma cripta sob o castelo.

A atenção de Strahd logo se voltou para Tatyana, uma jovem mulher Baroviana de linhagem fina e de notável beleza. Strahd acreditava que ela seria uma noiva digna e esbanjou à Tatyana presentes e atenção. Apesar dos esforços de Strahd, a mulher se apaixonou pelo mais jovem e afetuoso Sergei. O orgulho de

Strahd impediu-o de atravessar o caminho do amor do jovem casal até o dia do casamento deles, quando Strahd olhou no espelho e percebeu que tinha sido um tolo. Strahd assassinou Sergei e bebeu seu sangue, selando o pacto maléfico entre Strahd e os Poderes das Trevas. Ele então perseguiu a noiva de Sergei através dos jardins, determinado a fazê-la aceitá-lo e amá-lo. Tatyana se atirou de uma varanda do castelo para escapar da perseguição de Strahd, mergulhando para a morte. Guardas desleais ao castelo, aproveitando a oportunidade para livrar o mundo de Strahd para sempre, dispararam flechas contra seu mestre.

Mas Strahd não morreu. Os Poderes das Trevas honraram o pacto que tinham feito. O céu ficou negro assim que Strahd se voltou contra os guardas, os olhos vermelhos em chamas. Ele tinha se tornado um vampiro.

Depois de matar os guardas, Strahd viu os rostos de seu pai e mãe nas nuvens negras, acima dele, olhando para baixo julgando-o. Ele tinha destruído a linhagem familiar e condenado toda Baróvia. O castelo e o vale foram arrebatados, trancados em um semiplano cercado por todos os lados por uma névoa mortal. Para Strahd e seu povo, não haveria escapatória.

Eu sou o Antigo. Eu sou a Terra.
Minhas origens estão perdidas nas trevas do passado. Eu não estou morto. Nem estou vivo. Eu sou um morto-vivo, para sempre.

– Memorial de Strahd

Strahd tem sido, desde então, o mestre de Ravenloft por séculos. Desde que se tornou um vampiro, ele tomou várias consortes - nenhuma tão amada como Tatyana, mas cada uma delas era figura bastante encantadora. Ele transformou todas em crias vampíricas. Embora Strahd se alimente das almas infelizes de Baróvia, elas fornecem pouca alimentação e nenhum consolo. De tempos em tempos, estranhos de terras distantes são trazidos ao seu domínio, para um jogo vampírico de gato-e-rato. Strahd saboreia esses momentos, pois, embora estes estranhos não lhe ofereçam nenhuma terra para conquistar, eles não são facilmente derrotados e, portanto, fornecem uma distração bem-vinda.

Strahd acredita que a chave para sua Baróvia escapar reside em encontrar alguém digno de governar em seu lugar, mas sua arrogância é tão indomável que ninguém é sempre bom o suficiente aos seus olhos. Ele acredita no seu coração frio que só um von Zarovich tão grande como ele ou seu pai poderia influenciar os Poderes das Trevas para libertá-los.

Metas de Strahd

Strahd tem os seguintes objetivos na aventura:

Transformar Ireena Kolyana

O amor não correspondido de Strahd por Tatyana levou-o a matar seu irmão, Sergei. Algum tempo atrás, Strahd vislumbrou a jovem Ireena Kolyana na aldeia de Baróvia e sentiu um déjà vu extremo. Ireena parecia exatamente como Tatyana! Strahd acredita agora que Ireena é a mais recente reencarnação de Tatyana, e, portanto, ele busca reivindicá-la.

A maléfica intenção de cortejar Ireena levou Strahd a visitá-la duas vezes. Em ambas as ocasiões, ele encantou o trecho até sua casa — a casa de seu pai adotivo, o burgomestre da aldeia de Baróvia — e bebeu seu sangue. Ele pretende matar Ireena durante o seu próximo encontro e transformá-la em sua nova consorte, na forma de uma cria vampírica.

O capítulo 3 dá detalhes sobre Ireena e onde encontrá-la na aldeia de Baróvia.

Encontrar Rudolph van Richten

Embora Strahd geralmente esteja focado em fazer de Ireena Kolyana sua noiva, Strahd está interessado por relatos de que um lendário caçador de vampiros chamado Rudolph van Richten chegou à Baróvia. É preciso mais do que um velho homem com um desejo de assassino para assustar Strahd; No entanto, o vampiro tem seus espiões procurando por van Richten em Baróvia. Strahd gostaria muito de conhecer o velho caçador de vampiros, trancá-lo nas masmorras do Castelo Ravenloft, e lentamente quebrar seu espírito.

O capítulo 5 descreve a cidade de Vallaki, onde van Richten atualmente reside de forma desconhecida pelos habitantes.

Procura de um Sucessor ou Consorte

Strahd pode sentir a chegada de sangue novo em seu domínio. Quando recém-chegados entram em Baróvia, ele muda sua atenção de Ireena Kolyana e van Richten aos seus novos hóspedes para que possa determinar se qualquer um deles é digno de ser seu sucessor ou consorte (Eventualmente, ele decide que nenhum deles pode substituí-lo como mestre de Baróvia, mas o vampiro não chega a esta conclusão imediatamente).

Strahd dá especial atenção aos aventureiros que são carismáticos e arrogantes, assim como ele. Ele concentra seus ataques sobre os aventureiros, para ver o quanto podem suportar. Se eles desmoronarem facilmente, Strahd perde o interesse nos aventureiros. Se eles apresentarem grande coragem e desafio, o interesse de Strahd é despertado - ainda mais se algum personagem exibe conhecimento ou beleza incomum. Essa pessoa pode não ser digna de sucedê-lo, mas o homem ou a mulher poderão proporcionar diversão para Strahd como uma nova posse.

Interpretando Strahd

Strahd acredita que a sua alma está perdida para o mal. Ele não sente nem piedade nem remorso, nem amor nem ódio. Ele não sofre angústia ou se revolve em indignação. Ele acredita, e sempre acreditou que é o mestre de seu próprio destino.

Quando estava vivo, Strahd admitia deixar suas emoções tomarem conta dele de vez em quando. Agora, como vampiro, Strahd é mais monstro do que o homem, com quase nada de sentimentalismo. Ele está acima das preocupações da vida. O único evento que ocasionalmente o persegue, é a morte de Tatyana, mas a sua visão do passado é desprovida de romance ou arrependimento. Em sua mente, sua morte não poderia ter sido evitada, e o que é feito não pode ser desfeito.

Em vida, Strahd viveu para conquistar. Em morte, ele ainda conquista — não reinos, mas as pessoas, levando boas almas a se tornarem corruptas e destruírem aqueles que não cederem. Personagens que tentarem apelar para a humanidade de Strahd ficarão gravemente decepcionados, pois há pouca humanidade restante nele. Se perguntarem à Strahd por que ele está caçando Ireena Kolyana, o vampiro dirá que o corpo de Ireena é um receptáculo para a alma de Tatyana, e a alma de Tatyana pertence a ele.

Strahd pode ser sedutor e sutil quando ele escolhe ser, especialmente se uma pessoa é inteligente ou atraente. Homens e mulheres de beleza e astúcia divertem Strahd durante um tempo — como se fosse brinquedos para possuir ou descartar conforme desejar.

Se ele sente uma falta de coesão em um grupo de aventureiros, ele explorará essa fraqueza e tentará dividir os personagens com a promessa de ajudar um em detrimento de outro. Se Strahd percebe maldade em um personagem, ele cultivará essa tendência através da oferta para transformar esse personagem em um vampiro de pleno direito depois de ajudar Strahd a destruir o resto do grupo. Em última análise, Strahd não honra sua promessa, e antes transforma o personagem em uma cria vampírica sob seu controle.

Quando Strahd Ataca

Strahd não é um vilão que permanece fora de vista até o momento final. Longe disso — ele viaja como quer a qualquer lugar no seu reino, ou em seu castelo, e (a partir de sua perspectiva) quanto mais frequentemente ele encontrar os personagens, melhor. Os personagens podem e devem encontrá-lo várias vezes antes do encontro final, o que mais provavelmente ocorrerá no local determinado pela leitura de cartas. Seus detalhes de combate estão disponíveis em apêndice D.

Quando Strahd quer aterrorizar os personagens, ele lhes faz uma visita, seja sob o manto da noite ou sob o céu nublado durante o dia. Se eles estiverem dentro de casa, o vampiro tenta enfeitiçar ou incitar um personagem para convidá-lo para dentro (junto com sua cria vampírica, se estiverem presentes). Strahd e seus criados jamais atacam Ireena.

Estes encontros são feitos para testar os personagens, não para matá-los. Depois de algumas rodadas brincando com eles, Strahd e suas criaturas se retiram. Se os personagens recuarem, Strahd é suscetível a permitir que fujam, saboreando seu medo e acreditando que os abalou.

Sorte de Ravenloft

Os eventos desta aventura fazem parte de movimentos sombrios do destino, que um adivinho pode discernir com as cartas de um baralho tarokka. Antes de iniciar esta aventura, você tem que retirar cartas de um baralho para determinar os seguintes elementos da aventura:

- A localização do Strahd dentro do Castelo Ravenloft
- A colocação de três tesouros importantes que podem ser usados contra Strahd - o *Memorial de Strahd*, o *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso*, e a *Lâmina Solar*
- A identidade de um poderoso aliado para os personagens na luta contra Strahd

Esta leitura de cartas pode tornar a aventura diferente a cada vez que você jogar.

Em algum momento, durante a aventura, os personagens estarão sujeitos a satisfazer a líder dos ciganos Vistanis, a velha Madame Eva (veja capítulo 2, área G), que poderá realizar a leitura das cartas para eles. Uma personagem que também podem ler as cartas de tarokka é Ezmerelda d'Avenir, desde que ela esteja com seu próprio baralho. As cartas de Ezmerelda estão escondidas em sua carroça (capítulo 11, zona V1).

O apêndice E mostra todas as cartas do baralho tarokka e resume seus significados simbólicos.

Usando Cartas de Baralho Comum

Se quiser, você pode usar cartas de baralho comum no lugar do baralho tarokka. Para fazer isso, separe as cartas numeradas das cartas de figuras e coringas, e trate como dois baralhos distintos: o baralho comum (as cartas numeradas) e o baralho nobre (as cartas de figuras e coringas).

Baralho Comum. Cada naipe no baralho comum corresponde a um naipe no baralho tarokka. As cartas do Ás representam a carta "1" do baralho tarokka, e as cartas "10" representam a carta de "mestre" no baralho tarokka.

Copas = Glifos	Espadas = Gládios
Ouros = Moedas	Paus = Estrelas

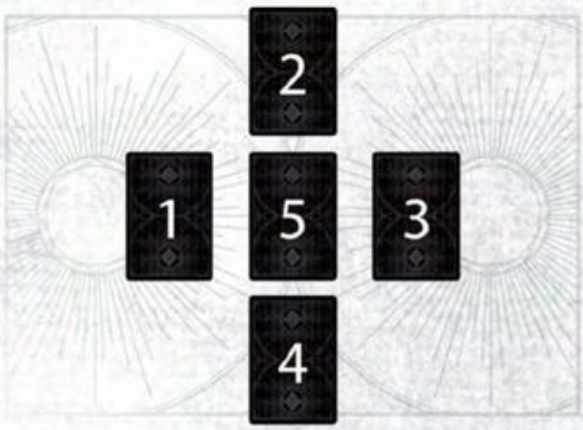
Baralho Nobre. Cada valete, dama, rei e coringa corresponde à uma carta do Alto deck tarokka.

Carta Normal	Carta Tarokka
Rei de Copas	Fantasma
Dama de Copas	Inocente
Valete de Copas	Fantoche
Rei de Espadas	Lorde Negro
Dama de Espadas	Brumas
Valete de Espadas	Executor
Rei de Ouros	Violado
Dama de Ouros	Tentação
Valete de Ouros	Bestial
Rei de Paus	Cárcere
Dama de Paus	Corvo
Valete de Pause	Vidente
Coringa 1	Artefato
Coringa 2	Cavaleiro

Leitura das Cartas

Quando você faz uma leitura de cartas antes de iniciar a aventura, anote os resultados para consulta posterior. Se os personagens quiserem ler suas sortes nas aventuras, faça a leitura do baralho novamente, em voz alta para beneficio dos jogadores. Substitua os antigos resultados pelos novos.

Quando estiver pronto para iniciar a leitura de cartas, retire as quatorze cartas com o ícone da coroa (baralho nobre) e embaralhe-as. Depois, embaralhe as cartas restantes (baralho comum), mantendo os dois baralhos separados. Extraia as três primeiras cartas do baralho comum e coloque-as viradas para baixo nas posições 1, 2 e 3. Em seguida, retire as duas primeiras cartas do baralho nobre e coloque-as viradas para baixo nas posições 4 e 5, como mostrado abaixo:



Uma vez que todas as cinco cartas são retiradas e colocadas com a face para baixo, siga as instruções abaixo para a ordem de cada carta:

1. O Memorial de Strahd

Vire a carta 1 e leia:

> Esta carta revela a história. Um conhecimento ancestral ajudará você a conhecer melhor o seu inimigo.

Esta carta determina a localização do *Memorial de Strahd* (descrito no apêndice C). Leia a caixa de texto desta carta, como indicado na seção "Locais dos Tesouros" mais adiante neste capítulo.

2. O Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso

Vire a carta 2 e leia:

> Esta carta relata de uma força poderosa em prol do bem e proteção, um símbolo sagrado de grande esperança.

Esta carta determina a localização do *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso* (descrito no apêndice C). Leia a caixa de texto desta carta, como indicado na seção "Locais dos Tesouros" mais adiante neste capítulo.

3. A Lâmina Solar

Vire a carta 3 e leia:

> Esta é uma carta de poder e força. Ela conta sobre uma arma de vingança: uma espada de luz solar.

Esta carta determina a localização da *Lâmina Solar* (descrito no apêndice C). Leia a caixa de texto desta carta, como indicado na seção "Locais dos Tesouros" mais adiante neste capítulo.

4. Inimigo de Strahd

Vire a carta 4 e leia:

> Esta carta esclarece sobre aquele que irá ajudá-los muito na batalha contra as trevas.

Esta carta determina onde os personagens podem encontrar um aliado poderoso. Leia a caixa de texto desta carta, como indicado na seção "Inimigo de Strahd" mais adiante neste capítulo.

5. Strahd

Vire a carta 5 e leia:

> Seu inimigo é uma criatura das trevas, cujos poderes estão além da mortalidade. Esta carta vai levar você até ele!

A carta revelada determina onde Strahd pode ser encontrado. Leia a caixa de texto desta carta, como indicado na seção "Localização de Strahd no Castelo Ravenloft" mais adiante neste capítulo.

Locais dos Tesouros

As cartas do baralho comum determinam os locais do *Memorial de Strahd* (carta 1), o *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso* (carta 2), e a *Lâmina Solar* (carta 3).

Gládios (Espadas)

> **1 de Gládios – Vingador**
> O tesouro está na casa de um dragão, em mãos uma vez limpas e agora corrompidas.

O tesouro está em posse de Vladimir Horngaard em Argynvostholt (capítulo 7, área Q36).

> **2 de Gládios – Paladino**
> Eu vejo um príncipe dormindo, um servo de luz e o irmão das trevas. O tesouro está com ele.

O tesouro está no túmulo de Sergei (capítulo 4, área K85).

> **3 de Gládios – Soldado**
> Vá para as montanhas. Suba a torre branca guardada por cavaleiros dourados.

O tesouro está no último andar da torre de guarda da Passagem de Tsolenka (capítulo 9, área T6).

> **4 de Gládios – Mercenário**
> A coisa que você procura está com os mortos, sob as montanhas de moedas de ouro.

O tesouro está em uma cripta no Castelo Ravenloft (capítulo 4, K84 área, cripta 31).

> **5 de Gládios – Mirmidão**
> Procure um covil de lobos nas colinas com vista para um lago de montanha. O tesouro pertence à Mãe da Noite.

O tesouro está no santuário da Mãe da Noite no covil do lobisomem (capítulo 15, área Z7).

> **6 de Gládios – Furioso**
> Encontre a cripta do Cachorro Louco. O tesouro está dentro, embaixo de ossos enegrecidos.

O tesouro está na cripta do general Kroval "Cachorro Louco" Grislek (capítulo 4, área K84, cripta 38).

> **7 de Gládios – Encapuzado**
> Vejo um deus sem rosto. Ele espera por você no final de uma longa e sinuosa estrada entre as montanhas.

O tesouro está dentro da cabeça da estátua gigante no Templo Âmbar (capítulo 13, área X5a)

> **8 de Gládios – Ditador**
> Eu vejo um trono apropriado para um rei.

O tesouro está no salão de audiências do Castelo Ravenloft (capítulo 4, área K25).

> **9 de Gládios – Torturador**
> Há uma cidade onde nem tudo está bem. Lá você encontrará uma casa de corrupção, e nela, um quarto escuro cheio de fantasmas silenciosos.

O tesouro está escondido no sótão da mansão do burgomestre em Vallaki (capítulo 5, área N3s)

> **Mestre de Gládios – Guerreiro**
> O que você procura situa-se no ventre da escuridão, a cripta do diabo: o único lugar para o qual ele deve retornar.

O tesouro está no túmulo de Strahd (capítulo 4, área K86).

Estrelas (Paus)

1 de Estrelas – Transmutador

Vá para um lugar de alturas vertiginosas, onde a pedra em si é viva!

O tesouro está no pico da torre norte do Castelo Ravenloft (capítulo 4, área K60).

2 de Estrelas – Adivinho

Olhe para aquela que tudo vê. O tesouro está escondido em seu acampamento.

O tesouro está no acampamento de Madame Eva (capítulo 2, área G). Se ela é a única realizando a leitura de cartas, ela diz: "Eu acho que o tesouro está debaixo do meu próprio nariz!"

3 de Estrelas – Encantador

Eu vejo uma mulher ajoelhada – uma rosa de grande beleza arrancada muito cedo. O mestre do pântano sabe de quem falo.

O tesouro está sob o monumento de Marina em Berez (capítulo 10, área U5). "O mestre do pântano" refere-se ao Burgomestre Lazio Ulrich (área U2), cujo fantasma pode apontar aos personagens a direção ao monumento.

4 de Estrelas – Abjurador

Eu vejo uma casa caída guardada por um grande dragão de pedra. Olhe para o pico mais alto.

O tesouro está no farol de Argynvostholt (capítulo 7, área Q53). "Grande dragão de pedra" refere-se à estátua na área Q1.

5 de Estrelas – Elementarista

O tesouro está escondido em um pequeno castelo debaixo de uma montanha, guardada por gigantes de âmbar.

O tesouro está dentro de uma maquete do Castelo Ravenloft no Templo Âmbar (capítulo 13, área X20).

6 de Estrelas – Evocador

Procure a cripta de um mago ordinário. Seu cajado é a chave.

O tesouro está escondido na cripta da Gralmore Nimblenobs (capítulo 4, K84 área, cripta 37).

7 de Estrelas – Ilusionista

Um homem não é o que parece. Ele vem aqui em seu vagão. É aí que reside o que você procura.

O tesouro está no vagão de Rictavio (Capítulo 5, área N5).

8 de Estrelas – Necromante

Uma mulher paira acima de uma lareira. Encontre-a e você encontrará o tesouro.

O tesouro está no escritório do Castelo Ravenloft (capítulo 4, área de K37).

9 de Estrelas – Conjurador

Vejo uma aldeia morta, afogada por um rio, governada por alguém que trouxe grande mal ao mundo.

O tesouro está na cabana de Baba Lysaga (capítulo 10, área U3).

Mestre de Estrelas – Mago

Procure por uma torre de mago em um lago. Deixe o nome do mago e o servo guiar você naquilo que procura.

O tesouro está no último andar da Torre de Van Richten (capítulo 11, área V7).

Moedas (Ouros)

1 de Moedas – Espadachim

Eu vejo o esqueleto de um guerreiro morto, deitado sobre um leito de pedra cercado por gárgulas.

O tesouro está na cripta da Endorovich (capítulo 4, área K84, cripta 7).

2 de Moedas – Filantropo

Procure por um lugar onde a doença e loucuras são criadas. Onde as crianças uma vez choraram o tesouro lá está.

O tesouro está no berçário da Abadia de Santa Markóvia (Capítulo 8, área S23).

3 de Moedas – Negociante

Procure pelo mago dos vinhos! Em madeira e areia o tesouro se esconde.

O tesouro está na oficina do soprador de vidro na adega do Mago dos Vinhos (capítulo 12, área W10).

4 de Moedas – Mercador
Procure um barril que antes continha vinho fino, do qual não resta uma gota.

O tesouro está na adega do castelo Ravenloft (capítulo 4, área K63).

5 de Moedas – Membro da Guilda
Eu vejo um quarto escuro cheio de garrafas. É o túmulo de um membro de um membro da guilda.

O tesouro está na cripta da Artank Swilovich (capítulo 4, área K84, cripta 5).

6 de Moedas – Pedinte
Um elfo ferido tem o que você procura. Ele vai partir com o tesouro para ver seus sonhos sombrios cumpridos.

O tesouro está escondido na cabana de Kasimir (capítulo 5, área N9A).

7 de Moedas – Bandido
O que você procura está no cruzamento da vida e da morte, entre os mortos enterrados.

O tesouro está enterrado no cemitério, no cruzamento do Rio Ivlis (capítulo 2, área F).

8 de Moedas – Coletor de Impostos
Os Vistanis têm o que você procura. Uma criança desaparecida guarda a chave para o acesso ao tesouro.

O tesouro está escondido em uma carroça de tesouro Vistanis (capítulo 5, a área N9i). "Uma criança desaparecida" refere-se a Arabelle (veja capítulo 2, área L).

9 de Moedas – Avarento
Procure por uma fortaleza dentro de uma fortaleza, em um lugar escondido atrás de fogo.

O tesouro está no cofre do Castelo Ravenloft (capítulo 4, área K41).

Mestre de Moedas – Ladino
Eu vejo um ninho de corvos. Lá você encontrará a recompensa.

O tesouro está escondido no sótão da Estalagem Água Azul (capítulo 5, área N2q).

Glifos (Copas)

1 de Glifos – Monge
O tesouro que você procura está escondido atrás do sol, na casa de um santo.

O tesouro está no salão principal da Abadia de Santa Markóvia (capítulo 8, área S13).

2 de Glifos – Missionário
Eu vejo um jardim debruçado sob a neve, vigiado por um espantalho em pano de saco com um sorriso largo. Não olhe para o jardim, mas sim para o guardião.

O tesouro está escondido dentro de um dos espantalhos no jardim da Abadia de Santa Markóvia (capítulo 8, área S9).

3 de Glifos – Curandeiro
Olhe para o oeste. Encontre um lago abençoado pela luz do sol branco.

O tesouro está abaixo do mirante no Santuário do Sol Branco (capítulo 8, área S4).

4 de Glifos – Pastor
Encontre a mãe - ela que deu à luz ao mal.

O tesouro está no túmulo do Rei Barov e da Rainha Ravenovia (capítulo 4, área K88).

5 de Glifos – Druida
Uma árvore do mal cresce no topo de uma colina de sepulturas onde o antigo morto dorme. Os corvos podem ajudá-lo a encontrá-lo. Procure o tesouro lá.

O tesouro está nas raízes da árvore Gulthias (capítulo 14, área Y4). Qualquer homem-corvo encontrado no deserto pode levar os personagens até o local.

6 de Glifos – Anarquista
Vejo paredes de ossos, um candelabro de ossos, e uma mesa de ossos - tudo o que restou de inimigos há muito esquecidos.

O tesouro está no salão de ossos do Castelo Ravenloft (capítulo 4, área K67).

7 de Glifos – Charlatão
Eu vejo um moinho solitário em um precipício. O tesouro está dentro.

O tesouro está no sótão do Velho Moedor-de-Ossos (capítulo 6, área O4).

8 de Glifos – Bispo

O que você procura está em uma pilha de tesouro, além de um jogo de portas de âmbar.

O tesouro está no cofre lacrado do Templo Âmbar (capítulo 13, área X40).

9 de Glifos – Traidor

Procure uma mulher rica. Uma forte aliada do demônio, ela mantém o tesouro sob sete chaves, com os ossos de um inimigo antigo.

O tesouro está escondido no quarto principal da Wachterhaus (capítulo 5, área N4o).

Mestre de Glifos – Sacerdote

Você vai encontrar o que procura no castelo, entre as ruínas de um lugar de súplicas.

O tesouro está na capela do Castelo Ravenloft (capítulo 4, área K15).

Inimigo de Strahd

Tirada do baralho nobre, a quarta carta na leitura das cartas determina a localização de um PdM que pode aumentar as chances dos personagens de derrotar Strahd. (Algumas cartas oferecem dois resultados possíveis, A e B, nesse caso, você escolhe o que preferir ou que melhor se adeque às circunstâncias da aventura.)

Strahd sente que este PdM é um perigo para si e tenta eliminar a ameaça tão rapidamente quanto possível. Este PdM, quem quer que acabe sendo, ganha as seguintes estatísticas adicionais:

Inspirar. Enquanto estiver dentro da vista de Strahd, este personagem concede inspiração para um personagem, que consiga vê-lo.

Cada um dos PdMs descritos nesta seção tem um papel a desempenhar na aventura, mesmo que o indivíduo não esteja indicado na leitura do carta. Para esses personagens, no entanto, as informações sobre o comportamento como PdM, nesta seção prevalecem sobre tudo o que for dito em outro lugar nestas páginas; esse PdM é extraordinário.

Artefato (Coringa 1)

Procure um homem divertido com um macaquinho. Este homem é mais do que aparenta.

Esta carta refere-se à Rictiavio (veja apêndice D), que pode ser encontrado na Estalagem Água Azul em Vallaki (capítulo 5, área N2). Normalmente relutante para acompanhar os personagens, Rictavio muda seu discurso se os personagens falarem sobre a leitura das cartas. Ele abre mão de seu disfarce e se apresenta como Dr. Rudolph van Richten.

Os personagens podem pensar que Gadof Blinsky, o fabricante de brinquedos de Vallaki (área N7), é a figura que eles procuram, porque ele tem um macaco de estimação. Se eles falam com ele sobre essa possibilidade, Blinsky brinca que ele e o macaco são "velhos amigos", mas se os personagens lhe pedirem para ir com eles para lutar contra Strahd, ele educadamente recusa. Se os personagens lhe falarem sobre a leitura tarokka, Blinsky admite que ele adquiriu o macaco de um meio-elfo, um mestre de cerimônias circense chamado Rictavio.

Bestial (Valete de Ouros)

Um lobisomem possui um ódio secreto por seu inimigo. Use esse ódio como vantagem.

Esta carta se refere a lobisomem Zuleika Toranescu (veja o capítulo 15, área Z7). Ela vai acompanhar os personagens se eles prometem vingar seu companheiro, Emil, matando o líder de sua matilha, Kiril Stoyanovich.

A. Violado (Rei de Ouros)

Seu maior aliado será um mago. Sua mente é débil, mas suas magias são fortes.

Esta carta refere-se ao Mago Louco do Monte Baratok (veja o capítulo 2, área M).

B. Violado (Rei de Ouros)

Eu vejo um homem de fé, cuja sanidade está por um fio. Ele perdeu alguém bastante próximo.

Esta carta refere-se à Donavich, o sacerdote na aldeia de Baróvia (veja o capítulo 3, área E5). Ele não vai acompanhar os personagens até que seu filho, Doru, esteja morto e enterrado.

Lorde Negro (Rei de Espadas)

Ah, a pior de todas as verdades: Você deve enfrentar o mal desta terra sozinho!

Não há PdM que possa inspirar os personagens.

A. Cárcere (Rei de Paus)

Procurar por um jovem problemático rodeado pela riqueza e loucura. Sua casa é a sua prisão.

Esta carta refere-se a Victor Vallakovich (veja capítulo 5, área N3t). Percebendo que os personagens são a chave para sua salvação, ele entusiasticamente sai de casa e os acompanha para o Castelo Ravenloft.

B. Cárcere (Rei de Paus)
Encontre uma garota levada à loucura, trancada no coração da casa de seu pai morto. Curar sua loucura é a chave para o seu sucesso.

Esta carta refere-se à Stella Wachter (veja capítulo 5, área N4n). Ela concede ao grupo nenhum benefício a menos que sua loucura seja curada. Com sua inteligência restaurada, Stella tem o prazer de se juntar ao grupo e deixar sua família imunda para trás.

Vidente (Valete de Paus)
Procure por um elfo sombrio que vive entre os Vistanis. Ele sofreu uma grande perda e é assombrado por pesadelos. Ajude-o, e ele irá ajudá-lo em troca.

Esta carta refere-se à Kasimir Velikov (veja capítulo 5, área N9a). O elfo sombrio acompanha os personagens ao Castelo Ravenloft somente depois que eles o levarem ao Templo Âmbar e ajudá-lo a encontrar os meios para ressuscitar sua irmã morta, Patrina Velikovna.

A. Fantasma (Rei de Copas)
Eu vejo um paladino caído de uma ordem caída de cavaleiros. Ele está como um fantasma no covil de um dragão morto.

Esta carta refere-se ao fantasma Sir Godfrey Gwilym (veja capítulo 7, área Q37). Embora inicialmente relutante em acompanhar os personagens, ele acompanhará se os personagens convencê-lo de que a honra da Ordem do Dragão de prata pode ser restaurada com a ajuda dele. Fazer isso requer teste bem-sucedido de Carisma (Persuasão) CD 15.

B. Fantasma (Rei de Copas)
Mexa com o espírito do desajeitado cavaleiro cuja cripta encontra-se nas profundezas do castelo.

Esta carta refere-se à Sir Klutz, o guerreiro fantasma (veja capítulo 4, área K84, cripta 33). "Se Sir Klutz é inimigo de Strahd, então o guerreiro fantasma não desaparece depois de sete dias, mas apenas depois que ele ou ela seja reduzido a 0 pontos de vida.

Executor (Valete de Espadas)
Procure o irmão da noiva do diabo. Eles o chamam de "o menor", mas ele possui uma alma poderosa.

Esta carta refere-se à Ismark Kolyanovich (veja capítulo 3, área E2). Ismark não vai acompanhar os personagens para o Castelo Ravenloft até saber que a sua irmã, Ireena Kolyana, está segura.

A. Cavaleiro (Coringa 2)
Eu vejo homem morto de nascimento nobre, guardado por sua viúva. Retorne a vida ao corpo do homem morto, e ele será seu aliado incondicional.

Esta carta refere-se a Nikolai Wachter, o mais velho, que está morto (veja capítulo 5, área N4o). Se os personagens conjurarem uma magia *reviver os mortos* ou a magia *ressurreição* sobre o seu cadáver preservado, Nikolai (LN humano masculino **nobre**) concorda em ajudar os personagens assim que ele se sente bem o suficiente, apesar dos protestos de sua esposa. Embora sua família sempre apoiasse Strahd, Nikolai se deu conta no final da sua vida que Strahd deve ser destruído para salvar Baróvia.

Se os personagens não têm os meios necessários para trazer Nikolai dos mortos, Rictavio (veja apêndice D) dará um *pergaminho de magia* com *reviver os mortos* se ele souber de sua necessidade. Se estiverem hospedados na Estalagem Água Azul, ele deixa o pergaminho em um dos seus quartos.

B. Cavaleiro (Coringa 2)
Um homem da morte chamado Arrigal vai abandonar o seu lorde negro para servir a sua causa. Cuidado! Ele tem uma alma corrompida.

Esta carta se refere ao assassino Vistana chamado Arrigal (veja capítulo 5, área N9c). Se os personagens mencionarem essa carta de leitura para ele, ele aceita seu destino e acompanha-os. Se os personagens tiverem sucesso em derrotar Strahd, Arrigal trai e ataca-os, acreditando estar destinado a se tornar o novo senhor de Baróvia.

A. Inocente (Dama de Copas)
Eu vejo um jovem com um coração bondoso. Filho de uma mãe! Ele é forte no corpo, mas fraco de mente. Procure-o na aldeia de Baróvia.

Esta carta refere-se à Parriwimple (veja capítulo 3, área E1). Embora ele seja meio bobo, ele não vai viajar para Castelo Ravenloft sem justa causa. Os personagens podem manipulá-lo para ir, aproveitando-se de seu bom coração. Por exemplo, ele pode ir para lá para ajudar a resgatar Barovianos desaparecidos, ou para salvar a vida de Ireena Kolyana, que é muito bonita. Os personagens devem de alguma forma lidar com Bildrath, o empregador de Parriwimple, que não vai deixar o insensato menino ir para o castelo por qualquer motivo.

B. Inocente (Dama de Copas)
A noiva do mal é quem você procura!

Esta carta refere-se à Ireena Kolyana (veja capítulo 3, área E4). Seu irmão, Ismark, opõe-se à ideia de Ireena ir para o Castelo Ravenloft, mas ela insiste em ir lá uma vez que os personagens contarem a ela sobre a leitura de cartas. No entanto, Ireena não vai acompanhar os personagens até que o corpo de Kolyan Indirovich seja enterrado no cemitério.

A. Fantoche (Valete de Copas)

Que horror é esse? Vejo um homem feito por um homem. Eterna e sozinho, ele assombra as torres do castelo.

Esta carta refere-se à Pidlwick II (veja capítulo 4, área K59, bem como apêndice D).

B. Fantoche (Valete de Copas)

Olhe para um homem da música, um homem com duas cabeças. Ele vive em um lugar de grande fome e tristeza.

Esta carta refere-se à Clovin Belview (veja capítulo 8, área S17), o Pária de duas cabeças. Clovin serve o Abade por medo e um perverso sentimento de lealdade. Seu trabalho é distribuir comida a outros párias, que ele abomina. Se o Abade ainda estiver vivo, Clovin não quer despertar a ira de seu mestre ao tentando sair, e ele se recusa a acompanhar os personagens. Mas se o Abade morrer, Clovin não tem mais razão para permanecer na abadia, por isso ele está disposto a ir se for subornado com vinho. Clovin não fornece nenhum beneficio para o grupo sem o seu alaúde.

Brumas (Dama de Espadas)

Uma Vistana vagueia nesta terra sozinha, em busca de seu mentor. Ela não permanece em um lugar por muito tempo. Procure-a na Abadia de Santa Markóvia, perto das brumas.

Esta carta refere-se à Ezmerelda d'Avenir (veja apêndice D). Ela pode ser encontrada na Abadia de Santa Markóvia (veja capítulo 8, a área S19), bem como vários outros locais em toda Baróvia.

Corvo (Dama de Paus)

Encontre o líder dos emplumados que vivem entre as vinhas. Embora velho, ele tem mais uma batalha para lutar.

Esta carta refere-se à Davian Martikov (veja capítulo12, "O Mago de Vinhos"). O velho estava à caça da presa, e percebendo que ele tem uma chance de acabar com a tirania de Strahd, deixa sua vinha e adega nas mãos capazes de seus filhos, Adrian e Elvir. Mas antes de viajar para o Castelo Ravenloft para enfrentar Strahd, Davian insiste em se reconciliar com seu terceiro filho, Urwin Martikov (veja capítulo 5, área N2).

A. Tentação (Dama de Ouros)

Eu vejo uma criança - uma Vistana. Você deve se apressar, pois seu destino está em risco. Encontre-a no lago!

Esta carta refere-se à Arabelle (veja capítulo 2, área L). Ela se junta de bom grado ao grupo. Mas se ela retornar para seu acampamento (capítulo 5, área N9), seu pai, Luvash, se recusa a deixá-la ir.

B. Tentação (Dama de Ouros)

Eu escuto sinos de casamento, ou talvez uma sentença de morte. Eles chamam para uma abadia na montanha, onde você encontra uma mulher que é mais do que a soma de suas partes.

Esta carta refere-se à Vasilka, uma golem de carne (veja capítulo 8, área S13).

Localização de Strahd no Castelo

Tirada do baralho nobre, a quinta carta no baralho tarokka determina a localização do confronto final com Strahd — o local é o Castelo Ravenloft, onde os personagens tem certeza de encontrá-lo. A primeira vez que os personagens chegarem ao local previsto, Strahd estará lá, desde que não tenha sido forçado a voltar para seu caixão.

Artefato (Coringa 1)

Ele se esconde na escuridão, onde a luz matinal uma vez tocou - um lugar sagrado.

Strahd enfrenta os personagens na capela (área K15).

Bestial (Valete de Ouros)

A besta está sentada em seu trono sombrio.

Strahd enfrenta os personagens na sala de audiências (área K25).

Violado (Rei de Ouros)

Ele assombra o túmulo do homem que ele invejava acima de tudo.

Strahd enfrenta os personagens no túmulo de Sergei (área K85).

Lorde Negro (Rei de Espadas)

Ele se esconde nas profundezas da escuridão, no único lugar para o qual ele sempre deve retornar.

Strahd enfrenta os personagens em seu próprio túmulo (K86 área).

Cárcere (Rei de Paus)

Ele se esconde em um salão de ossos, nas covas escuras de seu castelo.

Strahd enfrenta os personagens no salão de ossos (área K67).

Vidente (Valete de Paus)

Ele espera por você em um lugar de sabedoria, calor e desespero. Grandes segredos estão lá.

Strahd enfrenta os personagens na biblioteca (área K37).

Fantasma (Rei de Copas)
Olhe para o túmulo do pai.

Strahd enfrenta os personagens no túmulo do Rei Barov e da Rainha Ravenovia (área K88).

Executor (Valete de Espadas)
Eu vejo um vulto escuro em uma sacada, olhando para baixo sobre esta terra torturada com um sorriso retorcido.

Strahd enfrenta os personagens no mirante (área K6).

Cavaleiro (Coringa 2)
Ele se esconde no único lugar para o qual ele deve sempre retornar - um lugar de morte.

Strahd enfrenta os personagens em sua tumba (K86 área).

Inocente (Dama de Copas)
Ele habita com aquele cujo sangue selou sua desgraça, um irmão de luz, apagada cedo demais.

Strahd enfrenta os personagens no túmulo de Sergei (área K85).

Fantoche (Valete de Copas)
Olhe para grandes alturas. Encontre o coração do castelo. Ele aguarda por perto.

Strahd enfrenta os personagens no pico da torre norte (área K60).

Brumas (Dama de Espada)
Esta carta não pode ver onde o mal espreita. As brumas encobre tudo!

A carta oferece nenhuma pista sobre onde ocorrerá o confronto final com Strahd. Pode acontecer em qualquer lugar que você queira no Castelo Ravenloft. Alternativamente, Madame Eva diz aos personagens para voltar a ela depois de pelo menos três dias, e ela então terá que consultar as cartas novamente; mas apenas para discernir a localização do seu inimigo.

Corvo (Dama de Paus)
Olhe para o túmulo da mãe.

Strahd enfrenta os personagens no túmulo do Rei Barov e da Rainha Ravenovia (área K88).

Tentação (Dama de Ouros)
Eu vejo um lugar secreto - um cofre de tentações escondido atrás de uma mulher de grande beleza. O mal aguarda no topo da torre de tesouro.

Strahd confronta os personagens na tesouraria do castelo (área K41). "Uma mulher de grande beleza" refere-se ao retrato de Tatyana pendurado na biblioteca do castelo (área K37), que contém uma porta secreta que leva ao tesouro.

Ganchos da Aventura

No evento que inicia a aventura, os destinos de Strahd e dos aventureiros se entrelaçam quando os personagens são convidados ou forçados enfrentá-lo. Diferentes caminhos levam os aventureiros para Baróvia são descritos nas seções a seguir. Use qualquer uma a seu favor.

Em "Pedido de Ajuda", um estranho com vestes coloridas aproxima-se dos personagens, enquanto eles estão hospedados em uma taverna. O estranho entrega uma carta de seu mestre, convidando-os para a vila de Baróvia com um pedido urgente de ajuda. Se os personagens morderem a isca, uma névoa cobre-os e os conduzem para o domínio de Strahd.

Em "Visitantes Misteriosos", os personagens são convidados a afugentar um grupo de viajantes desordeiros que estão acampados fora da cidade de Vau da Adaga, na Costa da Espada, no cenário de campanha Reinos Esquecidos. Os viajantes acolhem os personagens no seu acampamento e convidam-nos para compartilhar a fogueira, enquanto a anciã narra um conto trágico de um nobre príncipe ainda amaldiçoado. Os personagens, embalados em um transe pelo fogo, despertam e se encontram em uma estrada nevoenta, entregues em Baróvia por seus anfitriões Vistanis.

Em "Lobisomens nas Brumas," os personagens são encurralados, enquanto juntos, por uma série de ataques de lobisomens. A caça à matilha de licantropos levam os personagens para uma floresta, onde são enviados para a terra de Baróvia. Este gancho pressupõe o uso das cinco facções existentes na Liga dos Aventureiros.

Em "Névoa Rastejante," os personagens estão viajando por uma estrada solitária através da floresta quando fortes névoas os encobrem, levando-os para a terra de Baróvia.

Pedido de Ajuda

Os personagens começam sua aventura em uma taverna antiga, cujos detalhes você decide.

Para um grupo de aventureiros experientes como vocês, o que se vê é apenas outra taverna enfadonha em outra cidade monótona, em alguma província sem nome. É apenas outro intervalo entre os desafios da aventura principal.

Fora da taverna, uma névoa preenche a cidade durante a noite. O pavimento da calçada úmida brilha com as luzes de lanternas de rua, que dançam sob todas as pedras escorregadias. Esse nevoeiro arrepia os ossos e estremece a alma de qualquer um lá fora.

No entanto, dentro das paredes da taverna, a comida é saudável e a cerveja é acolhedora e espumosa. Um fogo arde na lareira, e o local está vivo com vozes alegres de camponeses.

De repente, a porta do estabelecimento se abre, e um silêncio se faz ao longo da sala. Emoldurado pela luz da lâmpada enevoada, uma forma caminha pela entrada. Seus passos pesados iniciais e o tilintar de suas moedas quebram o silêncio. Suas roupas coloridas são cobertas com dobras soltas, e seu chapéu pende torto, escondendo os olhos nas sombras. Sem hesitar, ele vai até sua mesa e ergue-se orgulhosamente em uma ampla postura com os braços cruzados.

Em uma voz grave ele diz: "Eu fui enviado a vocês para entregar-lhes esta mensagem. Se vocês são criaturas de honra, virão em auxílio de meu mestre na primeira luz. Não é aconselhável viajar pelos Bosques de Svalich à noite!" Ele puxa de sua túnica uma carta fechada, endereçada a todos vocês em uma bela e harmoniosa caligrafia. O homem deixa cair a carta sobre a mesa. "Peguem a estrada a oeste daqui cerca de cinco horas e caminhem ao sul dos Bosques de Svalich. Lá vocês vão encontrar o meu mestre em Baróvia."

Em meio aos olhares silenciosos dos presentes, o cigano avança para o bar e diz ao cauteloso taverneiro: "Encham os copos de todos e de cada um. Suas gargantas estão obviamente secas." Ele deixa cair uma pesada bolsa com ouro no balcão. E então, sai.

O murmúrio de vozes de taverna recomeça, embora um pouco moderado. A carta está diante de vocês. O selo tem um símbolo que vocês não reconhecem.

Os personagens podem interromper o mensageiro em qualquer momento. Seu nome é Arrigal (NM humano masculino **assassino**), e ele é um Vistana. Os outros hóspedes da taverna consideram seu povo como gente amigável que viaja em carroças cobertas e, em geral, cuida de si mesmos.

Arrigal descreve Baróvia como um vale de grande beleza e seu mestre como um homem notável. Se os personagens questionarem Arrigal sobre a identidade de seu mestre, ele afirma servir burgomestre Kolyan Indirovich, mas na verdade ele serve Strahd. Depois de entregar a carta, Arrigal monta seu cavalo e vai embora. Ele não espera que os personagens o sigam.

O símbolo retratado no selo da carta pertence à Strahd, embora os personagens nunca tenham visto isso antes. Mostre aos jogadores o símbolo de Strahd na página 239.

A carta, que parece ter sido escrito pelo burgomestre, foi realmente escrita por Strahd. Se os personagens lerem a carta, mostre aos jogadores "Carta de Kolyan Indirovich (versão 1)" no apêndice F. A carta é uma isca para atrair os aventureiros para Baróvia. Se os personagens morderem a isca, eles chegam à zona A (veja capítulo 2, "As Terras de Baróvia").

Visitantes Misteriosos

Os detalhes deste gancho para a aventura assumem que a sua campanha de D&D é baseada em, ou próximo, a Vau da Adaga, uma cidade na Costa da Espada em Reinos Esquecidos, mas você pode alterar o local para atender a sua campanha.

Duquesa Morwen de Vau da Adaga está convidando pessoas para seu jantar - e você é um dos convidados. Não há estranhos para Vau da Adaga, você já ajudou na defesa da cidade mais de uma vez, e você é para a Senhora Morwen como um amigo e um benfeitor.

Uma brisa fria de outono sopra pelas ruas conforme você segue caminho para o castelo. Enquanto você ceia pratos quentes, sopa picante e faisão quente e cozido, você pode dizer que a duquesa parece mais fora de si que o habitual. Então o clima fica sóbrio ela expressa a sua preocupação com um grupo de viajantes rebeldes acampados fora dos muros da cidade. Eles pareciam inofensivos no início, mas Morwen recebeu relatos de que começaram a molestar habitantes e visitantes, exigindo dinheiro e vinho, e ameaçando rogar pragas em qualquer um que não pagar.

Ontem, a duquesa enviou vários guardas para espantarem os visitantes misteriosos, mas eles não puderam fazer o trabalho. Quando os guardas voltaram, falaram com simpatia sobre os visitantes. Parecia que os guardas haviam sido magicamente encantados.

Morwen não quer um conflito armado, mas tem como objetivo enviar uma mensagem severa aos visitantes e pede-lhes para entregá-la em seu nome. "Se eles não partirem antes do amanhecer", ela diz: "Eu queimarei suas as carroças até não sobrar nada."

Os personagens são convidados a entregar a mensagem de Duquesa Morwen imediatamente após o jantar.

Os viajantes estão acampados na colina, fora dos portões de Vau da Adaga, perto da estrada. Guardas no topo das muralhas vigiam o acampamento de perto a todo o momento.

Quando os personagens se aproximam do acampamento, leia:

Conforme a escuridão da noite cresce, você vê uma dúzia de mulheres e homens reunidos em torno de uma fogueira crepitante. As pessoas estão de bom humor. Alguns deles cantam e dançam ao redor do fogo, enquanto outros encontram a felicidade em seus frascos e odres. Três carroças com tampo de barril estão estacionadas em ângulos estranhos. Amarrado a uma árvore próxima, pastando, estão meia dúzia de cavalos de carga usando com pulseiras, franjas e mantos brilhantes.

Os homens e mulheres são Vistanis. Eles não têm interesse em Vau da Adaga. Suas ordens são as de levar os personagens em segurança à Baróvia.

O líder deste grupo é Stanimir (CN humano masculino), um velho com as estatísticas de um **arcano** que tem as seguintes magias preparadas:

Truques (à vontade): *amizade, luz, mãos mágicas, prestidigitação*
1º nível (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, armadura arcana, escudo arcano, sono*
2º nível (3 espaços): *passo feérico, sugestão*
3º nível (3 espaços): *sugestão em massa, montaria fantasmagórica, toque vampírico*
4º nível (3 espaços): *invisibilidade maior, pele rochosa*
5º nível (1 espaço): *dominar pessoa*

Stanimir está acompanhado por sua filha, Damia (CN humana **espiã**), e seu filho, Ratka (CN humano masculino **capitão dos bandidos**). Nove outros Vistanis (CN humanos masculinos e femininos **bandidos**) acatam as ordens de Ratka. Os seis cavalos de carga são usados para puxar as carroças Vistanis, que contêm os seus pertences, mas nada de valor.

A Dança do Fogo

Stanimir se apresenta e acolhe com agrado os personagens em seu acampamento. Se eles entregam o aviso da Duquesa Morwen, leia-se:

Stanimir gargalha. "Não se preocupem. Nós não temos nenhum desejo de nos tornar inimigos da Senhora Morwen. Eu tenho uma história para contar a vocês. Primeiro vocês a ouvem, então nós vamos."

Se os personagens concordam em ouvir a história de Stanimir, ele convida-os a reunir em torno do fogo e ouvir seu conto:

Stanimir enche a boca com vinho, depois cospe no fogo. As chamas mudam de laranja para verde. Enquanto dançam e balançam, uma forma escura aparece no núcleo da fogueira.

"Viemos de uma terra antiga, cujo nome está a muito esquecida – a terra de reis. Nossos inimigos nos forçaram a partir de nossas casas, e agora vagamos errantes pelas estradas."

A forma escura no fogo toma a forma de um homem sendo derrubado de seu cavalo, depois uma lança perfurando peito.

Stanimir continua. "Uma noite, um soldado ferido cambaleou até nosso acampamento e desmaiou. Nós cuidamos de seu terrível ferimento e saciamos a sua sede com vinho. Ele sobreviveu. Quando lhe perguntamos quem ele era, ele não quis dizer. Tudo o que ele queria era voltar para casa, mas estávamos no meio da terra de seus inimigos. Nós o levamos como um dos nossos e o guiamos de volta para sua terra natal. Seus inimigos o caçaram. Diziam que ele era um príncipe, mas nós não abrimos mão dele, mesmo quando seus assassinos caíram em cima de nós como lobos".

Profundamente na fogueira, você vê a figura escura em pé com espada desembainhada, lutando contra várias formas sombrias. "Este homem de sangue real lutou para nos proteger, como nós o protegemos. Nós lhe demos segurança até sua casa, e ele nos agradeceu. Ele disse, 'Eu lhes devo minha vida. Fique o tempo que desejar, parta quando você quiser e saiba que você sempre será bem vindo aqui'."

A figura dançando no fogo derrota o seu inimigo final, e então se dispersa em uma nuvem de fumaça e cinzas.

O rosto de Stanimir torna-se uma máscara sombria. "A maldição se abateu sobre o nosso nobre príncipe, transformando-o em um tirano. Somente nós temos o poder de deixar o seu domínio. Temos visitado terras longínquas para encontrar heróis como vocês, para quebrarem a maldição de nosso temível senhor e colocarem finalmente sua alma atormentada para descansar. Nossa líder, Madame Eva, sabe de tudo. Vocês gostariam de vir à Baróvia conosco e conversarem com ela?"

Estes Vistanis se recusam a falar o nome do seu "Senhor temível" e não fornecem nenhuma informação adicional. Se os personagens pressioná-los para obter mais detalhes, a resposta deles é: "Somente a Madame Eva tem todas as respostas que procuram".

Se os personagens concordam em acompanhá-lo, o Vistana leva-os ao sul ao longo da Rota do Comércio. Depois de vários dias de viagem sem incidentes, as Brumas de Ravenloft envolvem a caravana, que transporta os personagens e os Vistanis para Baróvia. O Vistana, então, leva o grupo em segurança até sua líder, Madame Eva, na área G (veja capítulo 2). Os personagens chegam na área A e são guiados através de áreas B, E e F no caminho para o acampamento de Madame Eva. Se os personagens se livrarem de seus guias Vistanis antes de alcançarem o acampamento de Madame Eva, eles estão por conta própria.

Se os personagens declinam o convite de Stanimir, o Vistana fica decepcionado, mas partem como prometido. Um ou dois dias depois, use o gancho de aventura "Névoa Rastejante" ou alguma variação dele para colocar os personagens em Baróvia.

Lobisomens nas Brumas

Este gancho de aventura assume que você está executando uma campanha em, ou próximo à, Vau da Adaga (veja "Visitantes Misteriosos" para mais informações). Ele também pressupõe que você está usando as cinco facções apresentadas na Liga dos Aventureiros.

> "Lobisomens nas Brumas!" Você já ouviu estas temidas palavras falada repetidas vezes pelos agricultores, comerciantes e igualmente por aventureiros. As aldeias a leste de Vau da Adaga são vítimas de um bando de lobisomens que sai da Floresta das Brumas nas noites de lua cheia, camuflados no rastro de névoa que parece segui-los onde quer que vá. As bestas espalham morte e caos, matando adultos e roubando crianças antes de voltar para a floresta. Outros tentaram combater a ameaça lobisomem, com pouco sucesso.

A Floresta das Brumas encontra-se quarenta e oito quilômetros a leste de Vau da Adaga. Antes que os personagens embarquem em sua busca, aqueles que são leais a uma facção recebem informações adicionais descritas nas seções que se seguem. Chame os jogadores de canto, e leia o texto da tabela para a sua facção.

Harpistas

> Um Harpista chamado Zelraun Roaringhorn conhece um ferreiro que banhara armas de prata para você de forma gratuita. Ele também fornece um pouco de magia útil.
>
> "Nós nos esforçamos para proteger os mais fracos", diz ele. "Se as crianças sequestradas pelos lobisomens ainda estão vivas, gostaria de vê-las retornar com segurança."

Zelraun Roaringhorn (LN humano masculino **arcano**) chegou ao Vau da Adaga para se reunir com sua governante, Duquesa Morwen, e oferecer-lhe o apoio dos Harpistas.

Zelraun entrega a cada personagem Harpista um *pergaminho da magia* com *remover maldição*. Ele também faz um acordo com um ferreiro em Águas Profundas para cobrir as armas dos personagens com prata. O grupo pode ter até seis armas prateadas desta maneira. Vinte peças de munição contam como uma arma para esta finalidade.

Sobre os Harpistas. Os Harpistas são uma rede de feiticeiros e espiões que defendem a igualdade e que secretamente se opõem ao abuso de poder. A longevidade da organização é em grande parte devido às suas bases descentralizadas, a natureza secreta e a autonomia dos seus membros. Os Harpistas têm pequenas células e agentes solitários ao longo dos Reinos Esquecidos. Eles compartilham informações entre si ao longo do tempo conforme as necessidades surgem. A ideologia harpista é nobre, e os seus membros se orgulham de sua criatividade e incorruptibilidade.

Ordem da Manopla

> Você se reuniu com os chefes da Ordem da Manopla em Águas Profundas. Os membros da ordem se instalaram em várias pousadas e propriedades rurais a leste de Vau da Adaga, de modo que os moradores não precisam temer a noite. Agora eles estão contando com você para encontrar o covil dos lobisomens na Floresta das Brumas. Só então a ordem poderá montar um ataque organizado. Enquanto você se prepara para partir, um cavaleiro da ordem chamado Lanniver Strayl oferece-lhe a sua bênção.

Lanniver Strayl (LB humano masculino **cavaleiro**), um devoto seguidor de Tyr chegado recentemente em Vau da Adaga, entrega uma *poção de heroísmo* a cada membro da ordem no grupo.

Sobre a Ordem da Manopla. Fundada por paladinos e clérigos de Helm, Torm e Tyr, a ordem é um dedicado grupo de indivíduos de mesma opinião impulsionados pelo zelo religioso ou um sentido finamente afiado de justiça e honra. A ordem está pronta para atacar os atos malignos em qualquer momento, e nem um minuto antes. A ordem golpeia de forma dura e rápida, sem esperar as bênçãos dos templos ou a permissão dos governantes. A ordem acredita que o mal deve ser esmagado, ou ele rapidamente vai superar tudo.

Enclave Esmeralda

> Você não precisa consultar outras pessoas no Enclave Esmeralda para saber que os lobisomens estão perturbando a ordem natural. Para o equilíbrio ser restaurado, eles devem ser erradicados. Parece que os deuses da natureza concordam, pois eles enviaram bom tempo e preservaram os rastros dos monstros.

Os membros do Enclave Esmeralda no grupo ganham ponto de inspiração sempre que o personagem mata um lobisomem.

Sobre o Enclave Esmeralda. Este grupo difundido de sobreviventes selvagens tem como objetivo preserva a ordem natural, enquanto erradicam ameaças não-naturais. Druidas, patrulheiros e bárbaros compõem a maioria de seus membros.

Braços da organização podem ser encontrados onde quer que exista uma área selvagem. Os membros do Enclave Esmeralda sabem como sobreviver, e o mais importante, eles querem ajudar outros a fazerem o mesmo. Eles não se opõem à civilização ou ao progresso, mas eles se esforçam para evitar que a civilização e a região selvagem se autodestruam.

Aliança dos Lordes

De Águas Profundas, um operante da Aliança dos Lordes chamado Eravien Haund trás notícias de Vau da Adaga, onde os agentes da aliança não só capturaram um dos lobisomens, mas também realizaram um interrogatório exaustivo antes de por um fim no sofrimento da criatura.

Eravien Haund (LN meio-elfo masculino **nobre**) dá as seguintes informações para os membros da Aliança dos Lordes e lhes diz para não compartilhá-las:

- A matilha tem quase uma dúzia de membros. O líder da matilha é um homem chamado Kiril.
- Os lobisomens vem de uma terra distante chamada Baróvia. A Aliança não tem nenhuma informação sobre o local.
- Os lobisomens adoram uma divindade chamada Mãe da Noite.
- Os lobisomens saem e voltam para Baróvia por algum tipo de portal antigo. (Esta é uma dedução da parte de Eravien, com base na descrição vaga do prisioneiro lobisomem de como a matilha chega e vai para Baróvia).

Eravien acredita que pode ganhar prestígio dentro da Aliança dos Lordes se ele encontrar o paradeiro do "antigo portal" que os lobisomens estão usando e destruí-lo. Ele está convencido de que o portal representa um perigo não só para Vau da Adaga, mas também para Águas Profundas. Para cada personagem da Aliança dos Lordes que concordar em destruí-lo é dado um *pergaminho de magia* de *arma mágica*. Eravien também promete presentear o personagem com uma carta de recomendação (consulte "Marcas de Prestígio" no capítulo 7, do *Guia do Mestre*) uma vez que o portal esteja destruído.

Sobre a Aliança dos Lordes. A Aliança dos Lordes é uma coligação de poderes políticos preocupados com a segurança e prosperidade mútua. Encabeçando a coligação estão governantes do Norte e ao longo da Costa da Espada.

Embora os membros da aliança se comprometessem a unir forças contra as ameaças comuns, cada senhor participante coloca o destino e a sorte de seu domínio acima de todos os outros. Agentes da aliança são escolhidos principalmente por sua lealdade, e são formados em observação, discrição, sugestão e combate. Apoiada pelos ricos, eles carregam equipamentos bem-feitos (muitas vezes disfarçados para parecerem comuns). Agentes da aliança são muitas vezes caçadores de glória.

Zhentarim

A Rede Negra vê a ameaça lobisomem como uma oportunidade para prover senhores e latifundiários com mercenários, a fim de proteger suas terras. Mas, pelo menos, um de seus companheiros tem um rancor contra os licantropos. Davra Jassur, um membro Zhentarim sediada em Águas Profundas, arranja um encontro privado com você.

Davra Jassur (LM humana feminina **assassina**) se apresenta como uma recrutadora para a Rede Negra, mas é, de fato, uma impiedosa que, silenciosamente, acaba com concorrentes. Seu marido, Yarak, foi também membro da Rede Negra. Ele estava acompanhando uma caravana viajando de Vau da Adaga à Estalagem do Caminho (cerca de 97 quilômetros ao sudeste de Vau da Adaga, ao longo do Caminho do Comércio), quando os lobisomens atacaram. Yarak foi morto, e Davra quer vingança; ela quer a cabeça do líder da matilha. Ela é muito amarrada com "negócios" para se envolver em uma vingança pessoal, mas se outro membro da Rede Negra ajudar, ela vai dever a esse indivíduo um favor especial (consulte "Marcas de Prestígio" no capítulo 7, do *Guia do Mestre*).

Sobre os Zhentarim. Zhentarim é uma rede sombria e sem escrúpulos que busca expandir sua influência nos Reinos Esquecidos. A face pública da Rede Negra parece relativamente benigna. Ela oferece os melhores e mais baratos produtos e serviços, tanto legais quanto ilegais, na esperança de minar seus concorrentes.

Os membros Zhentarim pensam em si mesmos como membros de uma família alargada e contam com ela para recursos e segurança. Ao mesmo tempo, aos membros é concedida a autonomia para aumentar sua própria riqueza e influência. Como um todo, os Zhentarim prometem "o melhor para o melhor", embora na verdade a organização está mais interessada em espalhar a sua própria propaganda e influência do que investir na melhoria dos seus membros.

Bem Vindos à Baróvia

Strahd está usando os lobisomens para atrair aventureiros para seu domínio. Personagens podem seguir pistas dos lobisomens na Floresta das Brumas. Depois de horas de busca infrutífera, os personagens são engolidos pela névoa espessa:

A floresta escurece enquanto as árvores começam a cerrar as fileiras, seus braços cobertos de agulhas convergentes bloqueiam o sol. O manto insidioso de névoa que cobre o solo se converte em paredes de névoa cinzenta que silenciosamente os envolvem até que vocês não pode ver mais do que alguns palmos em qualquer direção. Até mesmo os rastros dos lobisomens desapareceram.

Não importam para qual direção eles vão, os personagens seguem por uma estrada de terra solitária que corta a floresta, levando a área A (veja capítulo 2). Como uma alternativa, você pode fazê-los entrar em Baróvia próximo ao Krezk (veja capítulo 8).

Nevoeiro Rastejante

Este cenário pressupõe que os personagens estão acampando em uma floresta quando a neblina os encobre. Eles são silenciosamente levados para a fronteira de Baróvia.

A floresta está calma esta noite, e o ar se esfria. A fogueira crepita enquanto uma baixa névoa se reúne em torno do acampamento, se aproximando com a chegada da noite. Pela manhã, o nevoeiro pende espesso no ar, transformando árvores ao seu redor em fantasmas cinzentos. Então você percebe que estas não são as mesmas árvores que os rodeavam na noite anterior.

Não importam em qual direção eles vão, os personagens seguem por uma estrada de terra solitária que corta a floresta, levando a área A (veja capítulo 2). Como alternativa você pode fazê-los entrar em Baróvia perto de Krezk (veja capítulo 8).

Capítulo 2: As Terras de Baróvia

Idílico vale situado nas montanhas Balinok era um pedaço de céu para aqueles que sabiam de sua existência, antes da chegada de Strahd. A serenidade do lugar foi para sempre destroçada quando Strahd liderou uma cruzada sangrenta contra os inimigos de sua família, que terminou com o massacre de centenas de pessoas. Impressionado com a beleza cênica de sua mais recente conquista e ansioso para escapar da sombra do legado de seu pai, Strahd fez do vale sua casa e nomeou-o Baróvia após o falecimento do Rei Barov, seu pai.

A terra agora chamada Baróvia já não faz parte do mundo que Strahd uma vez tentou conquistar. Ela agora existe dentro de um semiplano formado pela consciência de Strahd e rodeado por uma névoa mortal. Nenhuma criatura pode deixar o lugar sem a permissão de Strahd e aqueles que tentam, ficam perdidos na névoa.

Strahd permite aos Vistanis ir e vir como quiserem, pois admira a paixão deles pela vida e disposição para servi-lo quando Strahd precisa deles. Ele também tem uma dívida antiga com o povo Vistanis. Como soldado, séculos atrás, Strahd sofreu um grave ferimento em batalha e os Vistanis curaram suas feridas e devolveram-no em segurança para a sua família, sem fazer qualquer pedido de pagamento. Os Vistanis afirmam possuir poções que lhes permitem deixar o domínio de Strahd, mas as poções são falsas misturas sem poderes mágicos. No entanto, os Vistanis estão dispostos a vendê-las por um preço elevado.

Barovianos nativos foram aterrorizados durante séculos por aquele a quem chamam de "o diabo Strahd". Apenas um punhado deles tem vontade de se opor ao vampiro. Barovianos reúnem-se em três assentamentos principais do vale – as aldeias de Baróvia e Krezk e a cidade de Vallaki – por medo de serem presa de lobos e outros animais que rondam a floresta. Entre estas pessoas estão os Guardiões da Pluma, uma sociedade secreta de homens-corvo. Não poderosos o suficiente para derrotar Strahd por conta própria, os Guardiões ajudam com facilidade aventureiros que foram atraídos ao domínio de Strahd.

O meu exército se estabeleceu no vale *de Baróvia e impôs o poder sobre as pessoas em nome de um deus justo, mas sem a graça ou a justiça de um Deus.*

– Memorial de Strahd

Características da Terra

Nuvens deslizantes bastante negras e carregadas lançam uma mortalha cinza sobre a terra de Baróvia. Um silêncio mortal paira sobre as florestas escuras, que são patrulhadas constantemente por lobos de Strahd e outros servos.

As árvores verdes dos Bosques de Svalich sobem as encostas das montanhas que cercam o vale. O maior desses picos é o Monte Baratok, com o topo coberto de neve e encostas escarpadas. O gêmeo ligeiramente menor do Baratok, Monte Ghakis, é na maior parte calvo com tufos de árvores aqui e ali. Entre estas duas montanhas se encontra o Lago Zarovich, que é alimentado por fluxos de água gelada que escorrem pela face do Monte Baratok. No lado sul do lago repousa a cidade de Vallaki, cercada por uma paliçada. A oeste, entre duas montanhas, no topo de uma colina, ergue-se a Abadia de Santa Markóvia, em torno do qual os Barovianos construíram uma vila murada chamada Krezk. Entre Vallaki e Krezk encontram-se as ruínas de Argynvostholt, o bastião caído de uma ordem de cavaleiros chamada Ordem do Dragão de Prata, dizimado por Strahd e seu exército. À leste das montanhas fica a aldeia de Baróvia, envolta em névoa, desprovida de paredes e defesas. A silhueta escura do Castelo Ravenloft debruça-se sobre esta aldeia, lá de seu ninho, no topo, a uns 300 metros de altura da coluna de rocha conhecida como a Pedra-Pilar de Ravenloft.

Brumas de Ravenloft

Uma névoa mortal cerca a terra de Baróvia e engole qualquer criatura que tenta sair. Mesmo criaturas voadoras estão sujeitas aos efeitos do nevoeiro, que são os seguintes:

- Uma criatura que comece seu turno na névoa deve ser bem-sucedido em um teste de resistência Constituição CD 20 ou adquire um nível de exaustão (veja apêndice A do *Livro do Jogador*). Essa exaustão não pode ser removida enquanto a criatura estiver no nevoeiro.

- Não importa quão longe uma criatura viaje no nevoeiro, ou em que direção ela vá, ela ficará perdida andando em círculos, de modo que, eventualmente, se encontra de volta em Baróvia.
- A área dentro do nevoeiro é fortemente obscurecida (consulte "Luz e Visão" no capítulo 8 do *Livro do Jogador*).

Luz do Sol em Baróvia

Pela vontade dos Poderes das Trevas, o sol nunca brilha inteiramente nas terras de Baróvia. Mesmo durante o dia, o céu é obscurecido pelo nevoeiro ou nuvens de tempestade, ou a luz é estranhamente apática. A luz do dia Baroviana é uma luz brilhante, mas não é considerado luz solar para a finalidade de efeitos e vulnerabilidades, tais como um vampiro exposto à luz solar.

No entanto, Strahd e suas crias vampíricas tendem a ficar dentro de casa a maior parte do dia e aventurarem-se durante a noite; e eles estão suscetíveis à luz solar criada por magia.

Alterações Mágicas

A terra de Baróvia reside em seu próprio semiplano, isolada de todos os outros planos, incluindo o plano material. Nenhuma magia – nem mesmo *desejo* – permite escapar do domínio de Strahd. *Projeção astral*, *teletransporte*, *viagem planar*, e magias similares conjuradas com o propósito de deixar Baróvia simplesmente não funcionam, assim como os efeitos que banem uma criatura para outro plano de existência. Estas restrições aplicam-se a itens mágicos e artefatos que têm propriedades que transportam ou banem criaturas para outros planos. Magias que permitem o trânsito até à fronteira etérea, tal como a magia *forma etérea* e a característica Forma Etérea de mortos-vivos incorpóreos, são exceções a esta regra. Uma criatura que entra na Fronteira Etérea do domínio de Strahd é puxada para dentro Baróvia após o abandono desse plano.

Para propósitos de magias cujos efeitos se alterem ou são regulados por limites planares (como *enviar mensagem*) o domínio de Strahd é considerado seu próprio plano. Magias que convocam criaturas ou objetos de outros planos funcionam normalmente em Baróvia, assim como magias que envolvem um espaço extradimensional. Quaisquer magias conjuradas dentro de um espaço extradimensional (tal como o criado pela *mansão magnífica de Mordenkainen*) estão sujeitas às mesmas restrições de conjuração de magia em Baróvia.

Entretanto em Baróvia, personagens continuarão a receber magias de divindades ou patronos sobrenaturais. Além disso, magias que permitem o contato com seres de outros planos funcionam normalmente, com uma ressalva: Strahd pode sentir quando alguém em seu domínio está conjurando uma magia e pode optar por fazer a si próprio o destinatário da magia, de modo que ele se torna aquele que é contatado.

Modificações Estéticas na Magia

A seu critério, uma magia pode ser modificada esteticamente para reforçar a atmosfera macabra. Aqui estão alguns exemplos:

Alarme: Em vez de ouvir um alarme mental quando a magia é disparada, o conjurador escuta um grito.

Convocar familiar: O familiar conjurado é um morto-vivo e não um celestial, fada, ou demônio e é imune a efeitos relacionados à mortos-vivos.

Convocar montaria: A montaria conjurada é um morto-vivo e não um celestial, fada, ou demônio e é imune a efeitos relacionados à mortos-vivos.

Elo telepático de Rary: Personagens ligados pela magia tem a sensação de que algo perverso está telepaticamente espionando eles.

Encontrar o caminho: o espírito de uma criança aparece e orienta o conjurador para o local desejado. O espírito não pode ser alvejado e não fala.

Guardiões espirituais: Os espíritos aparecem como fantasmagóricos guerreiros esqueléticos.

Labirinto: As superfícies do semiplano labiríntico são feitas de crânios e ossos interligados.

Lufada de vento: Um lamento sombrio acompanha o vento conjurado.

Mão de Bigby: A mão conjurada é tem a aparência esquelética.

Mãos mágicas: A mão conjurada é esquelética.

Montaria fantasmagórica: O corcel se assemelha a um cavalo esquelético.

Muralha de pedra: Há horríveis rostos esculpidos na parede conjurada pela magia, como se espíritos torturados foram de alguma forma presos no interior da pedra.

Névoa obscurescente: Na névoa, garras inofensivas formam-se na escuridão.

Revivificar: Uma criatura que voltar à vida com a magia *revivificar* grita após recuperar a consciência, como se despertasse de um pesadelo horrível.

Ressurreição e Loucura

Em Baróvia, as almas dos mortos também estão encarceradas como as almas dos vivos. Elas ficam presas nas névoas e não podem viajar para o pós vida.

Quando um humanoide que está morto há pelo menos 24 horas retorna à vida, quer através de uma magia ou outros meios sobrenaturais, ele ganha uma forma aleatória de loucura indefinida provocada pela percepção de que o seu espírito está provavelmente preso para sempre em Baróvia. Para determinar como esta loucura é expressa, role na tabela Loucura Permanente no capítulo 8 do *Guia do Mestre*.

Barovianos

Depois que seus exércitos ocuparam o vale e mataram os habitantes, Strahd repovoou a área com humanos retirados de suas outras terras conquistadas. Como resultado, Barovianos têm uma ampla variedade de origens étnicas.

Barovianos estão profundamente arraigados às suas casas e tradições. Eles desconfiam de povos e costumes estranhos. A forma dos Barovianos de lidar com estranhos pode ser perturbador para os recém-chegados. Barovianos têm uma tendência a olhar abertamente, em silêncio, expressando assim a sua desaprovação de qualquer coisa que não lhes é familiar. Barovianos não são simpáticos com estranhos, ao ponto de claramente serem rudes. A maioria dos Barovianos têm temperamentos violentos, quando são provocados, que destilam através do seu silêncio habitual. Eles também têm uma união social (imposta a eles por suas estranhas circunstâncias), que pode fazê-los agir em conjunto contra os forasteiros se um Baroviano for maltratado.

Os Barovianos foram um povo feliz uma vez, mas a sua história e condições atuais não são agradáveis. Se alguém conseguir ganhar a confiança de um Baroviano, tem-se um amigo e fiel aliado para a vida.

Crianças Barovianas são infelizes. Elas são criadas em uma cultura de medo e que sempre diz para não andarem muito longe de suas casas ou entrar na floresta. Elas experimentam pouca esperança ou alegria, e são ensinadas, acima de tudo, a temer o diabo Strahd.

Adultos Barovianos vivem modestamente. Sem novas riquezas entrando no vale, eles comercializam em moedas antigas que ostentam o perfil do seu sombrio senhor, Strahd, de quando estava vivo. Eles escondem suas bugigangas preciosas em casa e se vestem com simplicidade ao ar livre, de forma que não atraia a atenção de Strahd ou seus espiões.

Barovianos vivem dentro de uma sociedade fechada. Espera-se que todos os adultos aprendam um oficio ou sirvam em alguma função. Barovianos costuram suas próprias roupas, criam seus próprios móveis, cultivam seu próprio alimento e fazem o seu próprio vinho. Com menos de três mil pessoas vivendo em todo o vale, encontrar o parceiro perfeito não é fácil, por isso os Barovianos aprenderam a se contentar com o que podem obter.

Alma e Aparência

Barovianos são feitos de carne e osso. Eles nascem, vivem, envelhecem e morrem. Mas nem todos eles - apenas um, em cada dez - têm alma.

Quando um ser com uma alma morre em Baróvia, aquela alma permanece presa no domínio de Strahd até reencarnar um recém-nascido. Pode levar décadas para uma alma sem corpo encontrar um hospedeiro, e Barovianos que partilham a mesma alma ao longo de gerações tendem a ficar parecidos. É por isso que Ireena Kolyana parece exatamente com Tatyana, a amada de Strahd — ambas as mulheres nasceram com a mesma alma.

Strahd precisa de súditos leais para alimentar seu ego. Barovianos sem almas são conchas vazias criadas por sua consciência para preencher a população local. Embora sejam fisicamente indistinguíveis de Barovianos com almas, os desalmados tendem a ser desprovidos de charme e imaginação e ser mais complacentes e deprimidos do que os outros. Desalmados vestem-se com roupas monótonas, enquanto Barovianos que têm almas vestem roupas com um toque a mais de cor ou individualidade.

Uma mulher Baroviana, com ou sem alma, pode dar à luz. Uma criança nascida na Baróvia pode ter uma alma, mesmo que um ou ambos os pais sejam desalmados. Por outro lado, não é certeza se uma criança nascida de dois pais com as almas terá uma alma própria. Barovianos sem almas são pessoas piegas medrosas, mas que não riem nem choram.

Ireena Kolyana e seu irmão Ismark ambos têm almas, assim como todos os Vistanis. Quais Barovianos têm ou não alma cabe a você decidir.

Strahd periodicamente alimenta-se do sangue de Barovianos que têm almas, pois não pode tirar nutrientes do sangue de desalmados. Ele pode identificar rapidamente se um Baroviano tem uma alma ou se é apenas uma concha.

Se Strahd for derrotado, a névoa que envolve Baróvia desaparece, permitindo que os habitantes do vale saiam se desejarem. Somente aqueles que têm alma, no entanto, podem realmente deixar este lugar. Barovianos sem alma deixarão de existir assim que saírem do vale.

Nomes dos Barovianos

Você pode usar as seguintes listas para criar nomes de PdMs Barovianos de última hora.

Nomes Masculinos: Alek, Andrej, Anton, Balthazar, Bogan, Boris, Dargos, Darzin, Dragomir, Emeric, Falkon, Frederich, Franz, Gargosh, Gorek, Grygori, Hans, Harkus, Ivan, Jirko, Kobal, Korga, Krystofor, Lazio, Livius, Marek, Miroslav, Nikolaj, Nimir, Oleg, Radovan, Radu, Seraz, Sergei, Stefan, Tural, Valentin, Vasily, Vladislav, Waltar, Yesper, Zsolt

Nomes Femininos: Alana, Clavdia, Danya, Dezdrelda, Diavola, Dorina, Drasha, Drilvia, Elisabeta, Fatima, Grilsha, Isabella, Ivana, Jarzinka, Kala, Katerina, Kereza, Korina, Lavinia, Magda, Marta, Mathilda, Minodora, Mirabel, Miruna, Nimira, Nyanka, Olivenka, Ruxandra, Serina, Tereska, Valentina, Vasha, Victoria, Wensencia, Zondra

Nomes de Famílias: Alastroi, Antonovich/Antonova, Barthos, Belasco, Cantemir, Dargovich/Dargova, Diavolov, Diminski, Dilisnya, Drazkoi, Garvinski, Grejenko, Groza, Grygorovich/Grygorova, Ivanovich/Ivanova, Janek, Karushkin, Konstantinovich/Konstantinova, Krezkov /Krezkova, Krykski, Lansten, Lazarescu, Lukresh, Lipsiege, Martikov/ Martikova, Mironovich/Mironovna, Moldovar, Nikolovich/ Nikolova, Nimirovich/Nimirova, Oronovich/Oronova, Petrovich/Petrovna, Polensky, Radovich/Radova, Rilsky, Stefanovich/Stefanova, Strazni, Swilovich/Swilova, Taltos, Targolov/Targolova, Tyminski, Ulbrek, Ulrich, Vadu, Voltanescu, Zalenski, Zalken

Se Strahd for derrotado, a névoa que envolve Baróvia desaparece, permitindo que os habitantes do vale saiam se desejarem. Somente aqueles que têm alma, no entanto, podem realmente deixar este lugar. Barovianos sem alma deixarão de existir assim que sairem do vale.

Barovianos e Não Humanos

Barovianos são humanos. Embora eles saibam que anões, elfos, halflings e outras raças civilizadas existem, poucos Barovianos vivos viram essas "criaturas", e muitos menos interagiram com eles.

Além dos elfos escuros secretos de Vallaki (veja capítulo 5), os únicos não humanos que a maioria dos Barovianos está familiarizada são os aventureiros que Strahd tem atraído a seu reino escuro. Barovianos, assim, reagem a personagens não humanos da mesma forma que a maioria dos seres humanos no mundo real reagiria a aventureiros elfos, anões ou meio-orc de repente andando pelas ruas. A maioria dessas pessoas de fora é desprezada, temida ou evitada.

Conhecimento Baroviano

Barovianos típicos sabem certos fatos, ou tem certas crenças, sobre a sua existência e seus arredores. Esta sabedoria comum é resumida aqui. Os personagens podem aprender estas informações depois de ganhar a confiança de um Baroviano.

O Diabo Strahd

Sobre Strahd e vampiros, os Barovianos acreditam que:

- Strahd von Zarovich é um vampiro, e habita em Castelo Ravenloft. Ninguém é bem-vindo em seu castelo.
- O diabo Strahd é uma maldição colocada sobre esta terra, por causa de um pecado esquecido dos antepassados Barovianos (Isto não é verdade, porém os Barovianos acreditam).
- Um vampiro deve descansar em seu caixão durante o dia. À noite, pode invocar lobos e vermes para cuidar de seus assuntos. Um vampiro pode transformar-se em um morcego, um lobo ou uma nuvem de neblina. Em sua forma humanoide, ele tem o poder de dominá-lo com o seu olhar poderoso.
- Um vampiro não pode entrar em uma residência sem um convite de um dos moradores.
- Água corrente queima um vampiro como um ácido e a luz solar faz com que um vampiro exploda chamas.

A Terra de Baróvia

Barovianos conhecem os seguintes fatos sobre sua terra natal:

- Qualquer um que tenta deixar a terra de Baróvia começa a sufocar-se com o nevoeiro. Aqueles que não voltam, perecem.
- Muitos estrangeiros têm sido atraídos para Baróvia ao longo dos anos, mas todos morrem ou desaparecem em pouco tempo.
- Lobos, lobos gigantes e lobisomens rondam os Bosques de Svalich e morcegos famintos enchem os céus à noite.
- A aldeia de Baróvia situa-se na extremidade leste do vale. Seu burgomestre é chamado Kolyan Indirovich.
- A cidade de Vallaki está situada no coração do vale. Seu burgomestre é chamado Baron Vargas Vallakovich.
- A vila fortificada de Krezk fica no extremo oeste do vale e é construída em torno de uma antiga abadia. Seu burgomestre é chamado Dmitri Krezkov.

Calendário Baroviano

Baróvia tem seu próprio calendário, e os Barovianos estão acostumados a medir a passagem do tempo em "luas" ao invés de meses. Como medida do tempo, cada lua começa na primeira noite de lua cheia e dura todo o ciclo lunar. Um ano consiste em doze luas ou doze ciclos lunares.

Strahd nasceu em 306. Em 346, ele herdou a coroa, as terras e o exército de seu pai. Strahd conquistou o vale em 347, terminou a construção do Castelo Ravenloft em 350 e morreu e se tornou um vampiro em 351. O ano atual é 735.

- O vinho é a força vital de Baróvia - para alguns, é a única razão para continuar a viver. Tabernas Barovianas obtêm o seu vinho a partir da adega do Mago dos Vinhos perto de Krezk.
- Um mago louco de grande poder assombra sopé do Monte Baratok. Ele é um forasteiro e não é amigo do vampiro.

Crenças e Superstições

Barovianos têm crenças e superstições religiosas profundamente enraizadas que eles passam de geração para geração:

- Duas forças divinas zelam pelas pessoas Barovianas: o Senhor da Alvorada e a Mãe Noite.
- Antes da maldição de Strahd se abater sobre a terra, o Senhor da Alvorada cuidava das pessoas desse povo desde o amanhecer até o anoitecer. Agora, o sol não resplandece durante séculos, e o Senhor da Alvorada não responde mais as preces.
- A presença da Mãe Noite é sentida mais fortemente entre o anoitecer e o amanhecer, embora orações noturnas para ela fiquem sem resposta. Acredita-se que ela abandonou o povo Baroviano e enviou o diabo Strahd para puni-los pelos crimes de seus antepassados.
- Espíritos vagam ao longo da Antiga Estrada Svalich em direção ao Castelo Ravenloft na calada da noite. Esses fantasmas são tudo que permaneceu dos inimigos de Strahd, e esse destino condenável aguarda qualquer um que se oponha a ele.
- Os Vistanis servem ao diabo Strahd. Apenas eles estão autorizados a sair de Baróvia.
- Nunca fira um corvo, pois trará má sorte a você!

Vistanis

Os Vistanis (singular: Vistana) são ciganos que vivem fora da civilização, viajando em carroças puxadas por cavalos de carga – carroças cobertas chamadas de *vardos*, que eles mesmos constroem. Eles são extravagantes em comparação aos Barovianos. Vistanis usam roupas brilhantes, riem frequentemente, e bebem com gosto. Por mais que eles sintam-se em casa na terra sombria de Strahd, sabem que podem deixá-la sempre que quiserem e não estão condenados a passar a eternidade lá.

Vistanis são ourives, caldeireiros, camiseiros, cozinheiros, tecelões, músicos, artistas, contadores de histórias, ferramenteiros e comerciantes de cavalos. Eles também ganham dinheiro lendo a sorte e com venda de informações. Eles gastam tudo que ganham para manter um estilo de vida luxuoso, exibem sua riqueza abertamente em um sinal de prosperidade, e compartilham sua boa sorte com a família e amigos.

Cada família ou clã de Vistanis tem sua própria e pequena gerontocracia, com o membro mais antigo dominando a liderança. Este ancião guarda a maior

parte da responsabilidade na execução das tradições, resolução de litígios, estabelecendo o curso para as viagens do grupo, e preservando o estilo de vida Vistanis. Anciãos Vistanis tomam todas as decisões importantes, mas seja por opção ou por causa de sua idade, tendem a falar em enigmas, naturalmente misteriosos.

Famílias Vistanis e seus clãs estão intimamente unidos. Eles resolvem as divergências através de concursos que terminam com cânticos de reconciliação, dança e narração de histórias. Embora possam parecer preguiçosos e irresponsáveis para os forasteiros, os Vistanis são pessoas sérias e rápidas para agir quando suas vidas ou tradições estão ameaçadas. Eles são implacáveis quando acreditam que devam ser. Um Vistanis que intencionalmente traz problemas ou infelicidade a outros Vistanis é banido - o pior castigo que um Vistana pode imaginar, ainda pior do que a morte.

Servos Vistanis de Strahd

Durante uma das campanhas militares de Strahd, anos antes de tornar-se um vampiro, um grupo de Vistanis o resgatou depois de ter sido ferido em batalha. Estes Vistanis não só cuidaram de restituir a saúde de Strahd, mas também o levaram em segurança para casa. Como recompensa por sua generosidade, Strahd declarou que todos os Vistanis tinham o direito de ir e vir de sua terra o quanto quiserem, e este privilégio se estende até os dias atuais. Assim, os Vistanis podem viajar livremente através da névoa que envolve Baróvia, sem medo de se machucarem ou do aprisionamento.

Strahd honra sua dívida para com os Vistanis, em parte porque ele inveja o estilo de vida Vistanis, a liberdade que eles têm de ir aonde quiserem, sua devoção à família e seu espírito festivo. A cortesia que o vampiro mostra-lhes não é simplesmente uma questão de honra, mas também vem de sua admiração por eles.

Nos séculos que Strahd tornou-se um vampiro, muitas Vistanis permitiram-se ser corrompidos por Strahd, na medida em que o considera seu rei. Os Vistanis que servem Strahd são menos animados e amigáveis do que os Vistanis normais, e seus corações são envenenados com intenções sombrias. Strahd os usa para atrair aventureiros até seu domínio e mantê-lo informado sobre os eventos que ocorrem em terras além de seu alcance. Estes Vistanis vão mentir para proteger o vampiro e temem as consequências de desobedecê-lo.

Quando se trata de compartilhar informações sobre seu mestre sombrio, os Vistanis de Strahd fingem ser úteis, mas as informações que dão são na melhor das hipóteses enganosas, e muitas vezes falsas. Os Vistani de Strahd dizem prontamente aos aventureiros que têm uma poção capaz de proteger da névoa mortal que envolve Baróvia. Embora isto seja uma mentira, eles tentam vender sua poção falsa por tanto dinheiro quanto possam conseguir.

Conhecimentos Vistanis

Vistanis sabem ou acreditam em certos fatos sobre o seu povo da região. Esta sabedoria comum é resumida aqui. Os personagens podem aprender estas informações depois de ganhar a confiança de um Vistana.

Strahd von Zarovich

Sobre Strahd, o Vistanis acredita que:

- Strahd vem de uma linhagem real. Ele morreu séculos atrás e ainda permanece como um morto-vivo, banqueteando-se com o sangue dos vivos. Barovianos referem-se a ele como "o diabo Strahd."
- Strahd tem tomado muitas consortes, mas ele conhece apenas um amor verdadeiro: uma camponesa Baroviana chamada Tatyana (Os Vistanis não sabem o que aconteceu com ela).
- Strahd nomeou seu castelo, Ravenloft, depois de sua amada mãe, a rainha Ravenovia, falecer. Estranhos não são bem-vindos no castelo sem um convite.

A Terra de Baróvia

Vistanis conhecem os seguintes fatos sobre Baróvia e Barovianos:

- Strahd conquistou essa terra há séculos e nomeou-a depois de seu pai, o rei Barov, falecer. Strahd usa lobos, morcegos e outras criaturas para espionar tudo em seu reino.
- Barovianos são pessoas simples e assustadas. Alguns têm almas velhas, mas muitos não têm. São fáceis de detectar os sem-alma, pois eles não experimentam nada além do medo. Eles não têm charme, esperança, ou brilho nos olhos, e não choram.
- A Antiga Estrada Svalich passa pelo domínio de Strahd. Três províncias se estendem pela estrada como contas em um colar: Krezk para o oeste, Vallaki no coração do vale, e Baróvia para o leste. Strahd tem espiões em cada uma delas.
- Há um velho moinho de vento na estrada entre a aldeia de Baróvia e a cidade de Vallaki, que deve ser evitado a todo o custo (Os Vistanis recusam-se a dizer o porquê.)
- É inteligente ficar na estrada. Druidas selvagens, fantasmas rebeldes e alcateias de lobos e lobisomens assombram os Bosques de Svalich.

Crenças e Superstições

Os Vistanis têm crenças e superstições arraigadas que passam de uma geração em geração:

- As almas daqueles que morrem em Baróvia não podem ir para o além-vida. Elas estão presas no dominio de Strahd.
- Algumas mulheres Vistanis são abençoadas com clarividência. De todos os grandes adivinhos Vistanis, nenhum se compara à Madame Eva. Se o conhecimento do futuro é o que você procura, Madame Eva revelará o seu destino.
- Um Vistana vidente não pode ver seu próprio futuro ou o futuro de outro Vistana. É o fardo do grande presente dos Vistanis que seus próprios destinos não possam ser adivinhados.
- Maldições Vistanis são poderosas, mas elas são invocadas com grande cautela. Os Vistanis sabem que amaldiçoar aquele que não merece tal punição pode ter consequências graves para a pessoa que profere tal maldição.
- Corvos carregam almas perdidas dentro deles, então matar um traz má sorte (Corvos não carregam almas em seu interior).

Maldições Vistanis

Um Vistana, independentemente da idade, pode usar uma ação para proferir uma maldição. A maldição tem como alvo outra criatura dentro de 9 metros que o Vistana possa ver. O Vistana não pode proferir outra maldição antes de terminar um descanso longo.

A maldição é uma resposta a uma injustiça ou a algum desrespeito. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria para evitar a maldição. A CD do teste de resistência é 8+bônus de proficiência + modificador de Carisma do Vistana. A maldição dura até que seja encerrada pelas magias *remover maldição*, *restauração maior*, ou alguma magia similar. Ela não termina quando o alvo morre. Se um alvo amaldiçoado é retorna à vida, a maldição continua em vigor.

Quando a maldição termina, o Vistana sofre uma nociva reação psíquica. A gravidade deste dano psíquico depende da importância da maldição que foi invocada.

O Vistana escolhe o efeito da maldição entre as seguintes opções; outras maldições Vistana são possíveis. Todos esses efeitos causam dano psíquico ao Vistanis que proferiu quando terminam:

- O alvo é incapaz de executar ações que dependem de sua coordenação motora, como amarrar nós, escrever, tocar um instrumento, costurar, ou conjurar magias que têm componentes somáticos. Quando a maldição termina, o Vistana recebe 1d6 de dano psíquico.
- A aparência do alvo muda de uma forma sinistra, porém é puramente estética. Por exemplo, a maldição pode colocar uma cicatriz no rosto do alvo, transformar seus dentes em presas amarelas, ou dar ao alvo mau hálito. Quando a maldição termina, o Vistana recebe 1d6 de dano psíquico.
- Um item não-mágico, na posse do alvo (escolhido pelo Mestre) desaparece e não pode ser encontrado até a maldição terminar. O item perdido não pode pesar mais de meio quilo. Quando a maldição termina, o Vistana recebe 1d6 de dano psíquico.
- O alvo ganha vulnerabilidade a um tipo de dano à escolha do Vistana. Quando a maldição termina, o Vistana recebe 3d6 de dano psíquico.
- O alvo tem desvantagem em testes de habilidade e resistência ligados a uma habilidade à escolha do Vistana. Quando a maldição termina, o Vistana recebe 3d6 de dano psíquico.
- A sintonização do alvo a um item mágico (escolhido pelo Mestre) é quebrada, e o alvo não pode sintonizar com o item escolhido até que a maldição termine. Quando a maldição termina, o Vistana recebe 5d6 de dano psíquico.
- O alvo fica cego, surdo, ou ambos. Quando a maldição termina, o Vistana recebe 5d6 de dano psíquico.

Mau-Olhado

Como uma ação, um Vistana pode alvejar uma criatura dentro de 3 metros que possa ver. Essa habilidade mágica, que os Vistanis chamam de Mau-Olhado, duplica a duração e efeito das magias *amizade animal*, *enfeitiçar pessoa*, ou *imobilizar pessoa* (à escolha do Vistana), e não exige nem componentes somáticos e nem componentes materiais. A CD do teste de resistência é 8+bônus de proficiência+modificador de Carisma do conjurador. Se o alvo for bem-sucedido no teste, o Vistana fica cego até o final do próximo turno do Vistana.

Um Vistana que usa o Mau-Olhado não pode usá-lo novamente antes de terminar um descanso curto ou longo. Se o alvo for bem-sucedido em um teste de resistência contra o Mau-Olhado de um Vistana, fica imune a todos os Mau-Olhados de todos os Vistanis por 24 horas.

Encontros Aleatórios

Perigos abundam a terra de Baróvia. Verifiquem, a cada 30 minutos que os aventureiros passarem nas estradas ou na área selvagem, se há algum encontro aleatório (não precisa verificar caso eles já tiverem dois encontros aleatórios ao ar livre, nas últimas 12 horas):

- Se os personagens estão em uma estrada, ocorre um encontro se der 18 ou mais em uma rolagem de d20.
- Se os personagens estão em uma área selvagem, ocorre um encontro se der 15 ou mais em uma rolagem de d20.

Se ocorrer um encontro, role seguindo a tabela de encontro diurno ou da tabela de encontro noturno, dependendo da situação, ou se espiões de Strahd aparecerem (veja matéria adicional "Espiões de Strahd").

Encontros Aleatórios Diurnos em Baróvia

d12+d8	Encontro
2	3d6 **plebeus** Barovianos
3	1d6 **batedores** Barovianos
4	Armadilha de caça
5	Sepultura
6	Trilha falsa
7	1d4+1 **bandidos** Vistanis
8	Cavaleiro esquelético
9	Bugiganga
10	Pacote escondido
11	1d4 **enxames de morcegos** (50%) ou 1 **homem-corvo** (veja apêndice D) forma de corvo (50%)
12	1d6 **lobos atrozes**
13	3d6 **lobos**
14	1d4 **furiosos**
15	Cadáver
16	1d6 **lobisomens** em forma humana
17	1 **druida** com 2d6 **galhos infectados**
18	2d4 **espetos infectados**
19	1d6 **espantalhos**
20	1 **ressurgido**

Encontros Aleatórios Noturnos em Baróvia

d12+d8	Encontros
2	1 **fantasma**
3	Armadilha de caça
4	Sepultura
5	Bugiganga
6	Cadáver
7	Pacote escondido
8	Cavaleiro esquelético
9	1d8 **enxame de morcegos**
10	1d6 **lobos atrozes**
11	3d6 **lobos**
12	1d4 **furiosos**
13	1 **druida** e 2d6 **galhos infectados**
14	2d4 **espetos Infectados**
15	1d6 **lobisomens** na forma de lobo
16	3d6 **zumbis**
17	1d6 **espantalhos**
18	1d8 **zumbis de Strahd** (veja apêndice D)
19	1 **fogo-fátuo**
20	1 **ressurgido**

Use as descrições que se seguem para ajudar a executar cada encontro aleatório. As descrição da tabela são apresentadas em ordem alfabética.

Armadilha de Caça

Este encontro ocorre apenas se os personagens estiverem viajando; caso contrário, trate o resultado como nenhum encontro.

Cada um dos personagens na linha de frente, da ordem de marcha do grupo, deve fazer um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15. Se um ou mais tiver êxito, leia:

> Você identifica uma armadilha de lobo, suas mandíbulas de aço cobertas de ferrugem. Alguém cuidadosamente escondeu a armadilha sob uma fina camada de agulhas de pinheiro e detritos.

Caçadores Barovianos e armadilheiros colocam essas armadilhas esperando reduzir a população de lobos, mas os lobos de Strahd são inteligentes o bastante para ser pego por elas. Se nenhum dos personagens na linha de frente ver a armadilha escondida, um membro aleatório do grupo pisa nela. Regras para armadilhas de caça são apresentadas no capítulo 5, "Equipamentos", do *Livro do Jogador*.

Bandidos Vistanis

> Você sente um cheiro de fumaça de cachimbo no ar frio e escuta risos através da névoa.

Estes malignos Vistanis marcham pelo ermo Baroviano sem se preocupar com seu bem-estar, fumando cachimbo, bebendo odres de vinho e contando histórias de fantasmas. Eles estão à procura de sepulturas para saquear ou à caça de pequenos. Por um preço de 100 po, eles se oferecem para servir como guias. Enquanto estes Vistanis estão com o grupo, role um d12 em vez de um d12+d8 ao determinar encontros aleatórios no ermo. Além disso, os lobos e os lobos atrozes não ameaçam os personagens, enquanto os Vistanis estiverem viajando com eles e não são seus prisioneiros.

Tesouro. Um Vistana bandido carrega uma bolsa que contém 2d4 de pequenas pedras preciosas (no valor de 50 po cada).

Batedores Barovianos

Se pelo menos um personagem tiver uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva 16 ou maior, leia:

> Você vê um vulto escuro agachado e perfeitamente imóvel, apontando uma besta em sua direção.

Se mais de um batedor estiver presente, os outros estão espalhados por uma área de 30 metros quadrados.

Espiões de Strahd

Como o mestre incontestável de Baróvia, Strahd tem muitos espiões, desde enxames de morcegos a Vistanis errantes, que se reportam a ele ao amanhecer e ao anoitecer todos os dias. Esses agentes patrulham constantemente a terra de Baróvia e relatam tudo o que eles descobrem.

Todos os dias e as noites que os personagens permanecem em Baróvia, um ou mais espiões do vampiro os espiam e tentam retornar a Strahd com um relatório. Quando um espião aparece, os personagens que possua uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva igual ou maior do que o teste de Destreza (Furtividade) do espião, o percebem. Um espião não constitui um encontro se os personagens não reconhecem sua presença. Se eles percebem isso, o objetivo do espião é geralmente escapar, não combater. Um objetivo secundário para um espião pode ser adquirir algum objeto físico - uma posse, um artigo de roupa, ou mesmo alguma parte do corpo de um personagem, como uma mecha de cabelo - que Strahd pode usar para melhorar a eficácia de sua magia *vidência*. Se um dos espiões de Strahd for confrontado com o grupo, o espião tenta pegar um item acessível de um personagem antes de fugir. Se Strahd adquire tal item, ele usa sua magia *vidência* para aprender o quanto ele puder sobre o grupo antes de planejar seu próximo ataque e para verificar o que seus espiões já lhe disseram.

Esses batedores são caçadores de Baróvia ou caçadores à procura de um aldeão ou cidadão da cidade. Quando eles percebem que os personagens não estão procurando matá-los, eles abaixam suas armas e pedem ajuda para encontrar sua pessoa desaparecida. Se os personagens recusam, os batedores seguem na direção do assentamento mais próximo e partem sem dizer adeus. Eles usam bestas leves (+4 para atingir, alcance de 24/96 metros) em vez de arcos longos, causando 6 (1d8+2) de dano de perfuração ao acertar.

Bugiganga

> Você encontra algo no chão.

Um personagem aleatório encontra uma bugiganga perdida. Role na tabela Bugigangas no apêndice A, selecione uma bugiganga específica da tabela, ou crie uma diferente.

Cadáver

Este encontro ocorre apenas se os personagens estiverem viajando; caso contrário, trate o resultado como nenhum encontro.

> Vocês encontra um cadáver.

Role um d6 para determinar a origem do cadáver:

1–2. O cadáver pertencia a um lobo morto por lanças e virotes de besta.
3–5. O cadáver pertence a um Baroviano homem, mulher ou criança que claramente foi feito em pedaços por terríveis lobos. Se o grupo é acompanhado por **batedores** Barovianos (veja acima), os batedores reconhecem o cadáver como a pessoa que estavam procurando.
6. O cadáver se parece com um dos personagens (determinado aleatoriamente), mas sem armaduras, armas e objetos de valor. Se tocado, sua carne se derrete até que apenas permanece o esqueleto.

Cavaleiro Esquelético

> Em meio à névoa surge um cavaleiro e um cavalo de guerra, ambos esqueléticos e vestidos com cota de malha enferrujada. O cavaleiro segura uma lanterna enferrujada que não lança luz alguma.

O **esqueleto** humano e o **esqueleto cavalo de guerra** são tudo que restou de um cavaleiro e montaria, ambos os quais morreram tentando escapar através da névoa que envolve Baróvia. Eles estão condenados a andar pelo vale em busca de outra saída, sem esperança de salvação. Os esqueletos ignoram os personagens a menos que sejam atacados.

Se tanto o cavaleiro e sua montaria forem destruídos, este encontro não pode ocorrer novamente. A destruição de um esqueleto não impede futuros encontros com o outro.

Druida e Galhos Infectados

> Uma figura magra com cabelo selvagem e pés descalços caminha em direção a vocês em quatro patas, usando um vestido esfarrapado de peles costuradas de animais. Você não consegue perceber se é um homem ou uma mulher. Ele para, fareja o ar, e ri como um louco. Nas proximidades, o chão está cheio de pequenos galhos Infectados.

O ermo Baroviano é o lar de druidas que adoram Strahd por causa de sua capacidade de controlar o tempo e os animais de Baróvia. Os druidas são selvagens e violentos, e cada um controla uma série de galhos infectados, que lutam até que sejam destruídos. Se todos os galhos infectados forem destruídos ou o druida perder mais de metade dos seus pontos de vida, ele foge, indo em direção as Colinas Yester (área Y).

Enxames de Corvos

> A sua presença nesta terra sombria não passou despercebida. Um corvo segue vocês por alguns minutos, mantendo certa distância.

O corvo não crocita ou tenta se comunicar com os personagens. Se deixarem em paz, leia:

> Mais corvos começam a ter interesse em vocês. Em pouco tempo, a quantidade aumenta e logo centenas deles estão os observando.

Os corvos voam para longe se atacados. Se não forem atacados, eles observam o grupo, acompanhando os personagens até que eles atinjam o Castelo Ravenloft ou um povoado. Se os personagens têm um encontro aleatório com criaturas hostis, os enxames de corvos ajudam os personagens, atacando e distraindo seus inimigos.

Enxames de Morcegos

> O silêncio da noite é quebrado pelo guincho de morcegos e o bater de minúsculas asas negras.

Estes morcegos são os servos de Strahd. Eles atacam os personagens sem precisarem ser provocados.

Espantalhos

Se pelo menos um personagem tiver Sabedoria (Percepção) passiva 11 ou maior, leia:

> Um espantalho aparece cambaleando. Seus olhos de pano de saco estão preenchidos com maldade, e sua barriga é recheada com corvos mortos. Ele tem longas lâminas enferrujadas como garras.

Se mais de um espantalho estiver presente, estarão pertos um do outro. Se nenhum dos personagens tem um valor de Sabedoria (Percepção) passiva 11 ou maior, os espantalhos surpreendem o grupo.

Baba Lysaga (veja capítulo 10, a área U3) criou estes espantalhos para caçar e matar os corvos e homens-corvos. Os espantalhos estão imbuídos de espíritos malignos e de sede de matar qualquer um que encontram.

Espeto Infectado

> Figuras encolhidas agitam em meio à névoa, seus corpos magros são cobertos de espinhos.

As matas estão sempre com espetos infectados que servem os druidas malignos de Baróvia. Se os personagens estiverem movendo-se em silêncio e não utilizarem nenhuma fonte de luz, podem tentar se esconder dessas pragas.

Fantasma

> Uma aparição fúnebre surge diante de vocês, seus olhos escuros e vazios emanam ódio.

Muitos fantasmas assombram essa terra. Este fantasma em particular é tudo o que resta de uma pessoa com a vitalidade drenada por Strahd (decida se é um homem ou uma mulher). Ele aparece e sussurra: "Ninguém jamais saberá que você morreu aqui." Em seguida ele ataca. Se o fantasma conseguir possuir um personagem, ele conduz seu hospedeiro para os portões de Ravenloft (área J) e arremessa o corpo do possuído abismo abaixo.

Fogo-Fátuo

Este encontro aleatório ocorre apenas uma vez. Se ele surge de novo, trate o resultado como nenhum encontro.

> Várias centenas de metros de distância, através da névoa, você vê uma luz de tocha cintilando.

Se os personagens seguem a luz bruxuleante, leia:

> As luzes das tochas flutuam enquanto se afastam de vocês, mas vocês nunca a perdem de vista. Vocês fazem o seu caminho rápido, mas com cautela, através da névoa até chegar aos muros de uma torre arruinada. Os pisos superiores da estrutura entraram em colapso, deixando montes de escombros e madeira quebrada em torno da base da torre. A luz fraca se move através de uma porta aberta no piso térreo, então cintila e desaparece.

A luz é um fogo-fátuo que entra na torre em ruínas e se torna invisível, na esperança de atrair os personagens para dentro para sua condenação.

O piso da torre é feito de terra batida. O seu interior é terreno profanado (veja "Perigos no Ambiente Selvagem" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Contra a parede interior da torre, em frente à porta aberta, há um baú de madeira vazia e fechada.

Se os personagens mexerem no baú, 3d6 **zumbis** irrompem do chão de terra e atacam. Uma vez que os zumbis aparecem, o **fogo fátuo** se torna visível e se junta à briga.

Furiosos

Esses povos selvagens da montanha são cobertos, da cabeça aos pés, de uma espessa lama cinzenta, o que torna difícil de vê-los no nevoeiro e além de sempre estarem bem escondidos nas montanhas que eles chamam de casa. Enquanto estiverem camuflados, eles têm vantagem em testes de Destreza (Furtividade) para se esconder. Personagens cuja Sabedoria (Percepção) passiva tenha valor maior que o a Destreza (Furtividade) do Furioso, poderá ver o Furioso mais próximo.

Se alguém perceber o Furioso, leia:

> Vocês se assustam com uma figura de aparência selvagem coberta de lama cinza segurando um machado de pedra bruta. Se é um homem ou uma mulher, não é possível dizer.

Furiosos evitam gente civilizada. Eles tentam sempre manterem-se escondidos e retiram-se caso sejam vistos, atacando apenas quando encurralados ou ameaçados.

Homem-Corvo

Este homem-corvo em forma de corvo observa os personagens à distância. Compare o teste de Furtividade (Destreza) dele com a Sabedoria (Percepção) passiva dos personagens para ver se ele permanece escondido do grupo.

Se um ou mais personagens detectam a criatura, leia:

> Em meio à névoa, você vê um pássaro preto voando em círculos. Quando ele percebe seus olhos nele, o corvo vai embora, mas logo volta, mantendo certa distância.

O homem-corvo pertence a uma ordem secreta chamada Guardiões da Pluma. Se os personagens não notarem sua presença, o homem-corvo paira por 1d4 horas. Ao final desse tempo, ou a qualquer momento antes, se os personagens o atacarem, a criatura voa para casa para relatar o que foi visto.

Se o grupo tiver um segundo encontro aleatório com o homem-corvo, ele apresenta a si mesmo, para os personagens, como aliado e pede para que eles viagem até a Estalagem Água Azul para "conhecer novos amigos." Em seguida viaja de volta para a cidade.

Lobisomens

Se os lobisomens estiverem em forma humana, leia:

> Uma voz profunda clama: "Quem está aí?" Através da névoa gélida, você vê um grande homem em roupas enfadonhas vestindo uma capa cinza esfarrapada. Ele tem um cabelo bagunçado e grossas costeletas no rosto. Ele inclina-se fortemente em uma lança na mão, como suporte, e tem uma pequena trouxa de peles de animais pendurada sob o ombro.

Se os lobisomens estão em forma de lobo, leia-se:

Você ouvem o uivo de um lobo a alguma distância.

Como os lobisomens agem depende da forma que eles estejam.

Forma Humana. Lobisomens em forma humana fingem serem caçadores. Se mais de um estiver presente, os outros estão a distância de um assobio.

Eles tentam fazer amizade com os personagens para ver se eles estão carregando armas prateadas. Se os personagens parecem não ter essas armas, os lobisomens assumem a forma híbrida e atacam. Caso contrário, eles partem e deixam os personagens sozinhos.

Forma Lupina. Lobisomens em forma de lobo seguem o grupo de uma distância segura por várias horas. Se os seus testes de Destreza (Furtividade) exceder a pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva dos personagens, os lobisomens atacam com surpresa quando os personagens decidem fazer um descanso curto ou longo. Caso contrário, eles esperam até que os personagens sejam enfraquecidos por outro encontro aleatório antes de avançar para uma facilidade de matança.

O covil dos lobisomens é um complexo de cavernas com vista para o Lago Baratok (área Z). Se você usou o gancho de aventura "Lobisomens nas Brumas" para atrair os personagens para Baróvia, lobisomens capturados podem ser obrigados a divulgar a localização do seu antro, onde eles guardam os seus prisioneiros.

Lobo Atroz

Um lobo rosnando, do tamanho de um urso, sai do nevoeiro.

A área é suavemente encoberta pela névoa. Se mais de um lobo atroz estiver presente, os outros não estão muito atrás e podem ser vistos como silhuetas escuras na névoa. Os lobos gigantes de Baróvia são cruéis, crescidos como fiéis servos de Strahd. Eles não podem ser encantados ou assustados.

Lobos

Esta terra é o lar de muitos lobos, os seus uivos estão perigosamente perto neste momento.

Os personagens têm alguns minutos para se preparar antes do ataque destes lobos. Eles acatam sob o comando de Strahd e não podem ser enfeitiçados ou amedrontados.

Pacote Escondido

Este encontro ocorre apenas se os personagens estiverem viajando; caso contrário, trate o resultado como nenhum encontro.

Os personagens encontram um pacote escondido no mato, envolvido em couro, dentro de um tronco oco, ou colocado em ramos de uma árvore. Se abrirem o pacote, leia:

O pacote contém um conjunto de roupas comuns com a medida de um humano adulto.

As roupas têm um estilo Baroviano monótono para eles. Elas pertencem a um homem-corvo ou lobisomem.

Plebeus Barovianos

O som de galhos estalando chama a atenção para várias formas escuras na névoa. Eles carregam tochas e forquilhas.

Se os personagens estão se movendo em silêncio e não carregam fontes de luz, eles podem tentar se esconder destes Barovianos que carregam tridentes (+2 no ataque) em vez de clavas, que causam 3 (1d6) de dano perfurante.

Plebeus Barovianos raramente deixam suas vilas. Este grupo pode ser uma família à procura de um lugar mais seguro para viver, ou uma multidão enfurecida procurando os personagens ou indo em direção a Castelo Ravenloft para enfrentar Strahd.

Ressurgido

Uma figura anda sozinha com o passo e ritmo de alguém que desconhece o medo. Com sua armadura enferrujada, ele segura uma espada longa brilhando em sua mão pálida e parece estar pronto para uma luta.

De longe, o ressurgido parece um zumbi e pode ser confundido com tal. Um personagem dentro de 10 metros do fantasma que tenha sucesso em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 10 pode ver consciência e ódio no fundo dos seus olhos. O ressurgido é revestido em cota de malha esfarrapada que oferece a mesma proteção que armadura de couro.

O ressurgido era um cavaleiro da Ordem do Dragão de Prata, que foi aniquilada defendendo o vale contra os exércitos de Strahd mais de quatro séculos atrás. O ressurgido não lembra mais seu nome e vagueia a terra em busca de lobos de Strahd e outros lacaios, matando-os quando os vê. Se os personagens atacarem, o ressurgido assume que eles estão com Strahd e luta contra eles até que sejam destruídos.

Com uma ação, o ressurgido pode atacar duas vezes com a sua espada longa, empunhando a arma com as duas mãos e causando 15 (2d10+4) de dano cortante em cada acerto.

Se os personagens se apresentam como inimigos de Strahd, o ressurgido aconselha-os a viajar para Argynvostholt (capítulo 7) e convencer Vladimir Horngaard, o líder da Ordem do Dragão Prateado, a ajudá-los. O maior desejo do ressurgido é matar Strahd, mas não vai se aventurar no Castelo Ravenloft, a menos que receba ordens de Vladimir para ir. Se os personagens pedirem ao ressurgido para levá-los a Horngaard em Argynvostholt, ele ajuda, evitando o contato com os povoados Barovianos.

Sepultura

Este encontro ocorre apenas se os personagens estiverem viajando; caso contrário, trate o resultado como nenhum encontro.

> Você tropeça em cima de um antigo túmulo.

Há uma chance de 25 por cento de que a sepultura esteja intacta, aparecendo como um monte de terra estendida ou uma pilha de pedras rochosas. Se os personagens cavarem a sepultura, encontrarão restos do esqueleto de um humano vestido em uma cota de malha enferrujada (um soldado). Entre os ossos encontram-se armas danificadas.

Se a sepultura não estiver intacta, ela foi violada. Os personagens encontram um buraco raso, cheio de lama, com sujeira ou rochas espalhadas em torno da abertura e alguns ossos espalhados dentro.

Trilha Falsa

Este encontro ocorre apenas se os personagens estiverem viajando; caso contrário, trate o resultado como nenhum encontro.

> Você descobre uma trilha de pegadas que atravessa o ermo.

Druidas malignos deixaram esta trilha. Seguindo-a em qualquer direção leva a um fosso com estacas (veja "Exemplos de Armadilha" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Uma cobertura fina feita de galhos e espinhos de pinheiro esconde o fosso no qual o fundo da qual está com estacas afiadas de madeira.

Zumbis

> O fedor ímpio de carne podre paira no ar. Mais à frente, a pé, cadáveres de homens e mulheres mortos gemem se arrastando pesadamente em suas direções.

Estes infelizes Barovianos sucumbiram aos males da terra e agora vagam de um lugar para o outro como uma multidão faminta.

Zumbis de Strahd

> Nem mesmo o nevoeiro intenso pode esconder o cheiro da morte que surge sobre vocês. Algo mal se aproxima. Seus passos são traídos pelo estalar de galhos.

Se os personagens estiverem movendo-se em silêncio e não estiverem com fontes de luz, eles podem tentar se esconder dos zumbis de Strahd. Estes soldados mortos-vivos serviram como guardas no Castelo Ravenloft. Eles fugiram do castelo depois que Strahd se tornou um vampiro, porém não conseguiram evitar a ira de seu mestre. Eles continuam a usar pedaços de farda esfarrapadas e sempre atacam os vivos à primeira vista.

Áreas de Baróvia

As seguintes áreas correspondem às legendas do mapa de Baróvia na página 35 e no mapa de apresentação.

A. Antiga Estrada Svalich

> Lagoas de águas escuras semelhantes a espelhos negros percorrem ao redor da estrada lamacenta. Gigantes árvores se erguem em ambos os lados da estrada, seus galhos rasgam a névoa.

Se os personagens estão caminhando pela estrada, eles chegam à área B após 5 horas. Se os personagens estão viajando em vagões Vistanis, o tempo de viagem é reduzido pela metade.

B. Portões de Baróvia

Existem dois conjuntos desses portões: um a oeste e outro a leste da aldeia de Baróvia.

> A névoa transborda da floresta para engolir a estrada atrás de vocês. Em frente, saindo dos impenetráveis bosques de ambos os lados da estrada, aparecem os principais contrafortes de pedra que se aproximam da neblina. Grandes portões de ferro suspensos na pedra. O orvalho se apega com tenacidade fria às barras enferrujadas. Duas estátuas de guardiões armados decapitados flanqueiam o portão, suas cabeças agora jazem entre as ervas daninhas aos seus pés. Eles recebem vocês apenas com silêncio.

Se os personagens estão viajando a pé, os portões se abrem quando se aproximam, guinchando enquanto suas dobradiças se movem.

As Terras de Baróvia: Características Comuns

A menos que o texto diga o contrário, as seguintes regras se aplicam a portas, portas secretas, fechaduras e telhas nestas terras.

Portas. Uma porta de madeira pode ser forçada a abrir com um teste de Força CD 10, ou CD 15, caso a porta esteja barrada ou reforçada de alguma outra maneira. Aumente a CD em 5 se a porta for feita de pedra, ou em 10 se for feita de ferro. Diminua a CD em 5 se a porta for feita de vidro ou âmbar, ou se a porta estiver enfraquecida de alguma maneira (por exemplo, por podridão ou corrosão).

Portas Secretas. Se houver pistas óbvias para a presença de uma porta secreta, como marcas de arranhões em uma parede próxima ou pegadas que levem a ela, um personagem com um valor de Sabedoria (Percepção) passiva 15 ou mais percebe a porta secreta. Caso contrário, encontrar uma porta secreta requer uma busca da área e um teste com sucesso de Sabedoria (Percepção) CD 15.

Fechaduras. Uma criatura proficiente com ferramentas de ladrão pode usá-las para ultrapassar uma fechadura comum com um teste de Destreza CD 15 bem-sucedido. Um cadeado comum pode ser quebrado por esmagamento com uma arma de concussão ou cortante e um sucesso em um teste de Força CD 20.

Teias. Os personagens podem passar através de teias comuns, incluindo espessas teias de aranha, sem medo de serem restringidos ou ter seu deslocamento reduzido. Um personagem pode eliminar as teias de aranha de um quadrado de 3 metros como uma ação. As telas tecidas por aranhas gigantes são uma questão diferente, veja "Perigos da Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre* para regras sobre teias de aranha gigantes.

Os portões se fecham atrás dos personagens depois de passarem. Se os personagens estão viajando em vagões Vistanis, os portões abrem na frente do vagão principal e fecham-se quando a parte traseira estiver ultrapassada a entrada.

Os portões lestes não se abrem para pessoas que tentem abandonar o domínio de Strahd, a menos que sejam acompanhadas por Vistanis. A neblina bloqueia qualquer não-Vistanis que atravesse os portões ou as fronteiras ao redor deles quando estiverem fechados (veja "Brumas de Ravenloft" anteriormente neste capítulo).

Se Strahd é derrotado, os portões de Baróvia se abrem e a estrada leste tem os nevoeiros removidos.

C. Bosques de Svalich

> Árvores elevadas, cujos topos estão perdidos em uma forte névoa cinzenta, bloqueiam tudo, exceto uma decadente luz cinzenta. Os troncos das árvores são anormalmente próximos uns dos outros, e os bosques têm o silêncio de uma sepultura esquecida, mas exalam a sensação de um grito mudo.

Se os personagens estão viajando em vagões Vistanis, eles podem continuar na aldeia de Baróvia (área E) sem incidentes.

Se os personagens estão seguindo a estrada a pé, o membro do grupo que tem o maior valor de Sabedoria (Percepção) passiva percebe algo:

> Você percebe o perfume da morte no ar.

O personagem pode seguir o odor fétido até sua fonte:

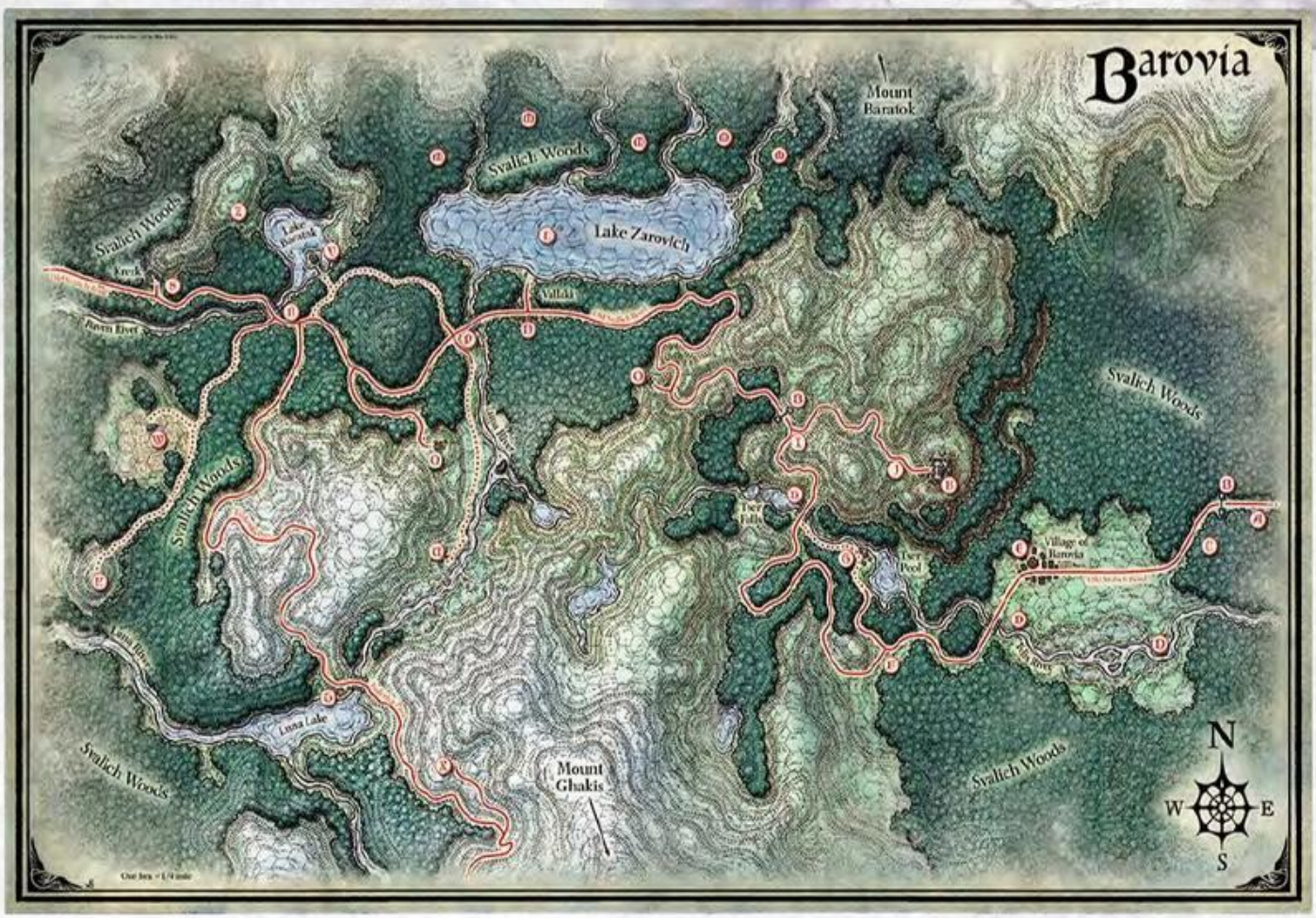
> O odor desagradável leva vocês a um cadáver humano meio enterrado no mato a cerca de quatro metros e meio da estrada. O jovem parece ser um plebeu. Suas roupas enlameadas estão rasgadas e despedaçadas com marcas de garra. Corvos estiveram no corpo, que se encontra cercado pelas marcas de patas. O homem obviamente está morto há vários dias. Ele segura um envelope esfarrapado em uma de suas mãos.

O homem morto, Dalvan Olensky, estava tentando escapar de Baróvia com uma carta de seu mestre quando foi morto na estrada pelos lobos atrozes de Strahd. Querendo voltar imediatamente até Strahd, os lobos deixaram o corpo na floresta, mas ainda não retornaram para o banquete.

A carta na mão de Dalvan tem um grande símbolo "B" em seu selo de cera. O pergaminho é desgastado e frágil. Se os personagens abrirem e lerem a carta, mostre aos jogadores a "Carta de Kolyan Indirovich (versão 2)" no apêndice F. A carta está datada há uma semana.

Dalvan foi instruído a colocar a carta nos portões, na esperança de que os visitantes a encontrariam e voltassem.

Se os personagens permanecem no bosque, eles ouvem um lobo solitário uivar na floresta. Cada rodada, mais um lobo adiciona sua voz ao uivo, com o som se aproximando progressivamente do grupo. Se os personagens ainda estiverem no bosque após 5 rodadas de uivos, cinco **lobos atrozes** chegam e atacam. Se os personagens estão tentando deixar Baróvia, esses lobos atrozes estarão acompanhados por uma matilha de vinte **lobos**. Os lobos e os lobos atrozes param seu ataque se os personagens retornarem à estrada e se dirigirem para a aldeia de Baróvia (área E).



D. Rio Lvlis

Quando os personagens vêem este rio pela primeira vez, leia:

> Este rio flui suavemente como um céu de inverno azul através do vale.

O rio tem cerca de 15 metros de largura, com uma profundidade variando de 1,5 a 3 metros. Pontes de pedra arqueadas abrangem o rio em dois pontos, um perto da Vila de Baróvia (área E) e a outra perto das Cataratas Tser (área H).

E. Vila de Baróvia

O capítulo 3 descreve a Vila de Baróvia e os povos sombrios que residem lá.

F. Encruzilhada do Rio Lvlis

Verifique se há um encontro aleatório sempre que os personagens atingirem a área F, a menos que estejam acompanhados por Vistanis.

> Uma velha forca de madeira range ao vento gélido que sopra dos campos altos para o oeste. Uma extensão esfiapada da corda dança do seu feixe. A estrada bem desgastada se separa aqui, e um letreiro oposto à forca aponta em três direções: VILA DE BARÓVIA a leste, LAGO TSER ao noroeste, e RAVENLOFT/VALLAKI ao sudoeste.
>
> A trifurcação a noroeste desce estrada a baixo e desaparece nas árvores, enquanto a trifurcação a sudoeste sobe estrada a cima. Do outro lado da forca, um muro baixo, que está desmoronado em alguns lugares, encerra parcialmente uma pequena parcela de túmulos envoltos em nevoeiro.

A trifurcação a noroeste leva ao rio e à área G. A estrada do sudoeste leva à área H. A estrada do leste leva a uma ponte de pedra arqueada e continua até a Vila de Baróvia (área E). Se os personagens viajam com Vistanis, os Vistanis os conduzem pela estrada noroeste até o acampamento Vistanis.

A forca fica no topo de uma plataforma apodrecida com 1,5 metros de altura, com escadas de madeira que conduzem a ela.

Onze túmulos estão aqui com lápides em branco. As pessoas esquecidas enterradas aqui foram enforcadas na forca. Os personagens que desenterram as sepulturas encontram caixões apodrecidos contendo ossos bolorentos.

O Enforcado

À medida que os personagens saírem da área, leia:

> Vocês ouvem um barulho rangendo atrás de vocês, vindo da forca. Onde não havia nada antes, agora se encontra pendurado um corpo cinzento e sem vida. A brisa move a figura enforcada lentamente, para que possa passar a olhar de forma mortal para vocês.

Um personagem aleatório vê a si mesmo pendurado na forca. Os outros personagens veem um Baroviano

desconhecido. O cadáver tem aspecto e odor real, e rapidamente se derrete em nada se tocado ou movido.

Sorte de Ravenloft

Se a sua leitura de cartas revela que um tesouro se encontra aqui, está enterrado em uma das sepulturas. A cada sepultura que os personagens desenterrem, há uma chance acumulada de 10 por cento de encontrar o tesouro.

G. Acampamento do Lago Tser

A estrada desaparece gradualmente e é substituída por um caminho retorcido e lamacento através das árvores. Ruas profundas na terra são evidências das idas e vindas dos vagões.

O desfiladeiro de névoa e ramos de repente é substituído por nuvens negras em ebulição nos céus. Há uma clareira aqui, ao lado de um rio que se alarga para formar um pequeno lago de várias centenas de metros de diâmetro. Cinco tendas redondas coloridas, cada uma com três metros de diâmetro, estão armadas fora de um anel de quatro vagões cobertos. Uma tenda muito maior se encontra perto da orla do lago, sua forma flácida é iluminada por dentro. Perto desta tenda, oito cavalos soltos bebem do rio.

As lúgubres lágrimas de um acordeão chocam com o canto de várias figuras brilhantemente vestidas em torno da fogueira. Uma trilha continua além deste acampamento, serpenteando para o norte entre o rio e a borda da floresta.

Os oito **cavalos de carga** bebem do rio são usados para puxar os vagões dos Vistanis e não são amedrontados tão facilmente.

Se os personagens são trazidos para este campo pelos Vistanis, seus acompanhantes ficarão no acampamento e não acompanharão mais o grupo em aventuras.

Doze Vistanis (CN humanos masculinos e femininos **bandidos**) estão de pé e sentados ao redor da fogueira, contando histórias e se empanturrando de vinho. Eles estão bêbados e têm desvantagem em testes de ataque e testes de habilidade. Três Vistanis sóbrios (CN humanos masculinos e femininos **capitães dos bandidos**) estão descansando em três dos quatro vagões, mas saltam rapidamente para a ação caso um alarme seja tocado.

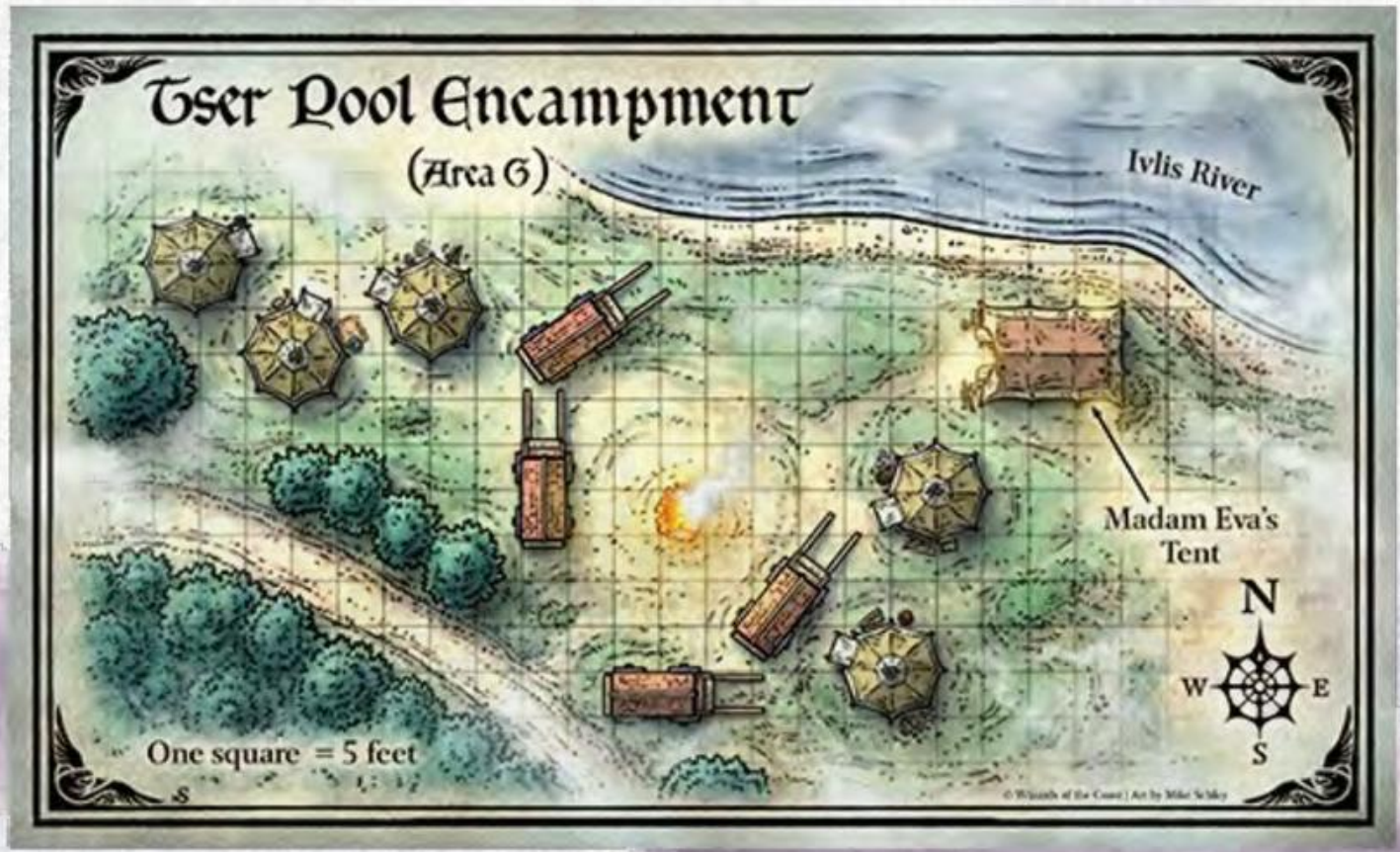
Embora os Vistanis neste campo estejam em aliança com Strahd, eles apenas atacam se os personagens os provocam com ameaças ou insultos. Caso contrário, são oferecidas garrafas de vinho os personagens e os mesmos são convidados a participar do devaneio.

Se os personagens permanecerem no acampamento, continue com "Fábulas Vistanis" abaixo. Se eles aparentarem estarem com pressa em irem embora, um dos Vistanis diz-lhes: "Estavam predestinados a visitarem o nosso humilde acampamento. Sra. Eva previu vossas vindas. Ela espera por vocês." O Vistana então aponta para a maior das tendas. Se os personagens se encaminharem conforme orientados, continue com "Tenda da Madame Eva".

Fábulas Vistanis

Se os personagens permanecerem na fogueira, um dos Vistanis conta o seguinte relato:

"Um poderoso mago esteve nestas terras há pouco mais de um ano. Lembro-me dele como se fosse ontem. Ele ficou exatamente onde você está de pé. Um homem muito carismático, ele era. Ele pensou que poderia reunir o povo de Baróvia contra o diabo Strahd. Ele os agitou com pensamentos de rebelião e os levou ao castelo em massa."



"Quando o vampiro apareceu, o exército camponês do mago fugiu apavorado. Alguns permaneceram e nunca mais foram vistos."

"O mago e o vampiro conjuraram magias um em direção ao outro. Sua batalha seguiu dos pátios de Ravenloft até um precipício com vista para as cataratas. Eu vi a batalha com meus próprios olhos. Trovões sacudiram a montanha, e grandes rochas caíram sobre o mago, ainda que, por sua magia, ele sobreviveu. Relâmpagos diretamente dos céus atingiram o mago, e novamente ele permaneceu de pé. Mas quando o demônio Strahd caiu sobre ele, sua magia já não poderia salvá-lo. O vi sendo jogado a trezentos metros até a sua morte. Dirigi-me ao rio para procurar o corpo do mago, para ver se, vocês sabem, se ele tinha algo de valor, mas o Rio Ivlis já o havia conduzido."

O contador de histórias Vistana não se lembra do nome do mago, mas lembra que isso pareceu importante. Se os personagens não falaram com Madame Eva, o contador de histórias os incita a fazê-lo.

Tenda de Madame Eva

Se os personagens decidirem ver a senhora Eva, leia:

Chamas mágicas lançam um brilho avermelhado sobre o interior desta tenda, revelando uma mesa baixa coberta com um pano de veludo negro. Luzes cintilantes parecem brilhar de uma bola de cristal na mesa enquanto uma figura encurvada se aproxima de seu abismo. Enquanto a anciã fala, sua voz crepita como ervas daninhas secas. "Até que em fim, vocês chegaram!" Um riso cacarejado irrompe como um raio de loucura em seus lábios murchos.

Madame Eva (veja apêndice D) pronuncia o nome de cada membro do grupo e faz algumas referências a cada um de ações passadas pelo indivíduo. Ela então pergunta aos personagens se eles querem que suas sortes sejam lidas. Se eles disserem sim, Madame Eva apresenta um baralho desgastado e prossegue com a sequência descrita no capítulo 1. (Se os personagens não quiserem uma leitura de seus destinos, continue jogando usando a leitura do cartão que realizou antes de iniciar a aventura).

Madame Eva pode parecer maluca, mas, de fato, ela é astuta e perspicaz. Ela conheceu muitos aventureiros em seu tempo e sabe que podem não ser totalmente confiáveis. Ela quer libertar a terra de Baróvia da sua maldição, e seu destino está entrelaçado com Strahd (veja apêndice D para detalhes). Ela faz reverência ao vampiro quando convocada, mas não faz nada para irritar ou causar dano aos Vistanis. Ela nunca concede ajuda, também nunca pede nenhuma.

Tesouro

Para cada tenda ou vagão Vistanis que os personagens investigarem, role uma vez na tabela seguinte para determinar o que é encontrado no tesouro:

d20	Tesouro
1–10	Nenhum
11–13	Bolsa de 100 pe (cada moeda estampada com a silhueta do rosto de Strahd)
14–16	Bolsa contendo 4d6 pedras preciosas de 100 po cada
17–19	Bolsa contendo 3d6 peças de joias baratas no valor de 25 po total e 1d6 peças de joias finas no valor de 250 po cada
20	Um item mágico (role uma vez em Itens Mágico Tabela B do *Guia do Mestre*)

Sorte de Ravenloft

Se a sua leitura de cartas revela que um tesouro se encontra aqui, ele está escondido em um dos vagões Vistanis. Madame Eva concede aos personagens a permissão para procurar nos vagões se eles pedirem, e qualquer procura fornece o tesouro.

H. Cataratas Tser

Se os personagens atingirem a área H seguindo o caminho do acampamento Vistanis (área G), leia:

Vocês seguem o rio até a base de um desfiladeiro, na extremidade de onde uma grande cachoeira derrama em um lago, espalhando nuvens de névoa gélida. Uma grande ponte de pedra abrange o desfiladeiro com quase trezentos metros de comprimento.

Se os personagens estiverem na estrada, em vez disso, leia:

Vocês seguem a estrada de terra enquanto se equilibram ao lado de uma montanha e terminam diante de uma ponte arqueada de pedra esculpida que se enverga sobre um abismo natural. As gárgulas cobertas de musgo negro empoleiram-se nos cantos da ponte, de pernas franzidas. No lado montanhoso da ponte, uma cachoeira derrama em um lago enevoado quase trezentos metros abaixo. O lago abastece um rio que serpenteia entre os pinheiros cobertos de nevoeiro que cobrem o vale.

As paredes do abismo são escorregadias e abruptas, e não podem ser escaladas sem o auxílio de magia ou de um kit de alpinista.

A ponte é lisa e úmida, mas é seguro sua travessia. A estrada ao sul da ponte segue para montanha para a área F; A estrada norte corta as montanhas para a área I.

As gárgulas na ponte são esculturas inofensivas.

I. Carruagem Sombria

Mesmo aqui, nas montanhas, a floresta e a névoa são inescapáveis. Em frente, a estrada de terra se divide em dois, estendendo-se para o leste. Aqui pode ser encontrados fragmentos de carvão, sugerindo que a bifurcação leste foi uma vez uma via importante.

Se Strahd convidou os personagens para o Castelo Ravenloft ou quer dirigi-los em sua direção, adicione:

> Estacionado na bifurcação da estrada, apontado para o leste, encontra-se uma grande carruagem sombria atrelada a dois cavalos negros. Os cavalos resfolegam sopros de respiração úmida no ar gélido da montanha. A porta lateral do carro se abre silenciosamente.

Os dois **cavalos de carga** negros estão sob o controle de Strahd. Os cavalos esperam que os personagens se acomodem na carruagem se assim o desejarem. Há espaço para oito deles em seu interior. Se eles entrarem na carruagem, os cavalos puxam a carruagem pela estrada para a área J. Os cavalos não podem ser desviados do curso, nem mesmo por um treinador habilidoso.

Os personagens que não quiserem viajar para o leste na carruagem podem seguir a estrada noroeste através de um conjunto de portões de ferro (área B) que se abrem à medida que se aproximam e se fecham atrás deles, ou os personagens podem viajar para o sul ao longo da estrada sinuosa até a ponte das Cataratas Tser (área H).

J. Portões de Ravenloft

O texto a seguir pressupõe que os personagens chegam aqui na carruagem da área I. Modifique o texto conforme necessário caso os personagens cheguem por outro meio.

> Depois de atravessar a floresta e os picos de montanhas escarpadas, a estrada segue uma volta súbita para o leste, e a surpreendente e impressionante presença das torres do Castelo Ravenloft aparecem diante de vocês. A carruagem chega a um ponto de parada diante de duas torres de pedra, quebradas após anos de exposição. Além dessas torres de guarda existe um o precipício com um abismo cheio de neblina de quinze metros de largura que desaparece em profundidades desconhecidas.
>
> Uma ponte levadiça rebaixada com vigas de madeira envelhecidas e afiadas se estende através do abismo, entre vocês e a arcada do pátio. As correntes da ponte levadiça rangem ao vento, o ferro enferrujado estala sob o peso da passagem. Do alto das altas muralhas, as gárgulas de pedra contemplam vocês através de suas órbitas ocas e sorriem horrivelmente. Um portão de madeira apodrecida, coberto de folhagem esverdeada, que se inclina sobre a entrada do túnel. Além desta localização, as portas principais de Ravenloft estão abertas. Uma luz rica e quente derrama de seu interior, inundando o pátio. As tochas flutuam tristemente em candeeiros nos dois lados das portas abertas.

A ponte levadiça parece robusta, mas algumas das placas estão faltando e ela range e geme sob qualquer peso. Cada vez que uma criatura diferente de Strahd ou um cavalo que transporte sua carruagem cruza a ponte levadiça, há uma chance de 5 por cento de uma das suas placas quebrarem sob a criatura. Se uma placa quebrar, a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou cair no fundo do abismo, 300 metros abaixo. Se um companheiro estiver a menos de 1,5 metros da criatura e esticar sua mão para agarrá-lo, a criatura tem vantagem na resistência.

Limo Verde

Um emplastro de limo verde (veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*) se apega ao portão levadiço no túnel de entrada e pode ser detectado com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. O limo não cairá em personagens que entrem no castelo, mas cai no primeiro personagem que sair por esta rota.

K. Castelo Ravenloft

O capítulo 4 explora o Castelo Ravenloft, lar do vampiro Strahd von Zarovich.

L. Lago Zarovich

> Ao pé de uma montanha, aninhado na floresta das brumas, encontra-se um grande lago. A água está perfeitamente imóvel e escura, refletindo as nuvens negras suspensas acima como um espelho monstruoso.

Se os personagens chegarem ao longo da costa ao norte de Vallaki durante o dia, adicione:

> Ancorados ao longo da costa sul estão três pequenos barcos a remo. Um quarto barco pode ser visto no meio do lago, com uma figura solitária sentada nele, com uma vara de pesca na mão.

Cada barco a remo pode seguramente sustentar cinco pessoas. A pessoa que pesca no lago é Bluto Krogarov (NM humano masculino **plebeu**), residente de Vallaki. Ele está em transe e não responde a nada ou a ninguém, a menos que seja atacado. Seu barco está a 120 metros da costa mais próxima. Atado no barco está uma Vistana de sete anos, chamado Arabelle (LN humana feminina **plebeia** com 2 pontos de vida e nenhum ataque efetivo). Ela está presa com uma corda de cânhamo, envolta em um saco de estopa e está presa de modo que não possa ser vista nem ouvida da costa.

Interpretando Bluto

Bluto Krogarov é um bêbado desprovido. Ele está desesperado para pegar uns peixes e trocá-los por vinho na Estalagem Água Azul. Após ele não conseguir pegar um peixe por uma semana, ele sequestrou Arabelle, acreditando que a Vistana trás sorte. Ele pretende sacrificá-la no lago, esperando que ele disponibilize algum peixe em troca.

Se os personagens assistirem Bluto da costa por vários minutos, ou se eles se aproximarem no lago para cumprimentá-lo, ele joga o saco de estopa na água, observando-o afundar e espera com a vara de pesca na mão por sua recompensa.

Bluto é uma casca oca de homem, mal capaz de entender suas próprias ações. Ele está desarmado e não faz nada para ajudar ou impedir os personagens.

Interpretando Arabelle

Os personagens que agirem rapidamente, eles podem tentar salvar Arabelle antes que se afogue. Um personagem na margem deve ter sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 15 para alcançá-la a tempo. O CD é 10 para os personagens que conduziram um dos barcos a remo para o lago.

Arabelle tem pele branco-alabastro e cabelos negro-corvo. Se resgatada, ela exige ser devolvida ao acampamento da família fora de Vallaki (capítulo 5, área N9). Ela está certa de que seu pai, Luvash, dará aos personagens uma recompensa por fazê-lo.

Uma descendente de Madame Eva com o sangue da realeza Baroviana em suas veias, Arabelle não tem conhecimento de sua conexão com Strahd. Ela age mais como um adulto do que como uma criança. Apesar da recente desventura, ela acredita que um grande destino está a sua espera.

M. Mago Louco de Monte Baratok

Esse encontro pode ocorrer em qualquer lugar ao longo da base do Monte Baratok.

> Ao norte do lago da montanha, as árvores começam a se erguer de forma constante nas encostas do Monte Baratok, sua presença monolítica opressiva a essa distância. O terreno aqui é rochoso, desigual e cansativo para trafegar. Mesmo os lobos evitam esse gargalo da floresta. Logo, vocês estão sobre um cobertor de névoas que engolfam o vale. Trovões escuros traçam sobre suas cabeças.
>
> Vocês avistam um alce parado em um esporão rochoso a cerca de dezoito metros de distância. De repente, ele assume a forma de um homem com túnica preta esfarrapada. Os cabelos e a barba são longos, pretos e com listras grizalhas, e os olhos dele crepitam com energia mística.

O Mago Louco do Monte Baratok (CN humano masculino **arquimago**) chegou a Baróvia há mais de um ano para libertar seu povo da tirania de Strahd, mas ele subestimou o domínio de Strahd sobre a terra e as criaturas ali presentes. Depois de uma batalha entre os dois no Castelo Ravenloft, Strahd conduziu o Mago Louco para as montanhas e liquidou o mago arremessando-o sobre as Cataratas Tser (área H). O mago, o seu cajado e seu livro de magias perdidos, sobreviveram à queda e se recolheram para as montanhas, na esperança de recuperar seu poder, apenas para serem compelidos em loucura a perceberem de que não teriam mais nenhuma esperança em derrotar Strahd ou libertar o reino condenado do vampiro.

O Mago Louco esqueceu seu nome e do mundo de onde ele veio. Na verdade, ele não se lembra de nada que aconteceu antes da loucura. Ele sofre da paranoia que inimigos poderosos o estão caçando, e que seus agentes do mal estão em todos os lugares e observando-o.

Acreditando que os personagens pretendem matá-lo, o Mago Louco desencadeia suas magias mais destrutivas. Enquanto ele se arruína, ele grita: "Você acha que minha magia ficou fraca? Pense novamente!" Se ele for reduzido a 50 pontos de vida ou menos, ele grita: "Diga aos seus mestres obscuros que eles podem destruir meu corpo, mas nunca meu espírito!" Ele então tenta escapar.

Em circunstâncias normais, uma magia *restauração maior* conjurada no Mago Louco restauraria seu juízo e acabaria com a loucura, permitindo que ele se lembrasse de que ele não é outro senão Mordenkainen, um arquimago de Oerth e o líder de um poderoso grupo de aventureiros chamado Círculo dos Oito. Mas, neste caso, o Mago Louco conjurou uma magia *limpar a mente* em si mesmo. Enquanto essa magia permanecer em vigor, sua sanidade não pode ser restaurada por qualquer magia. Se os personagens supõem que uma magia poderosa os impede de restaurar o juízo do Mago Louco, eles podem, com um teste bem-sucedido de Carisma (Persuasão) CD 15, convencer o Mago Louco de divulgar a razão pela qual a magia falhou. Um personagem também pode verificar a causa da falha da magia com um teste bem-sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 18. A magia *limpar a mente* do Mago Louco tem uma duração restante de 3d6 horas, após o que sua loucura pode ser curada normalmente.

O Mago Louco tem uma lista de magias diferente do arquimago no *Manual dos Monstros*, e ele já usou um espaço de magia de 1º nível para conjurar *armadura arcana* em si mesmo, um espaço de magia de 4º nível para conjurar *metamorfose* sobre ele mesmo, um espaço de magia de 7º nível para conjurar a *mansão magnífica de Mordenkainen* (veja "Mansão do Mago Louco"), e um espaço de magia de 8º nível para conjurar *limpar a mente*.

Truques (à vontade): *luz, mãos mágicas, prestidigitação, raio de fogo, toque chocante*.
1º nível (4 espaços): *armadura arcana, detectar magia, escudo arcano, mísseis mágicos*
2º nível (3 espaços): *passo nebuloso, reflexos, teia*
3º nível (3 espaços): *contramágica, relâmpago, voo*
4º nível (3 espaços): *cão fiel de Mordenkainen, metamorfose, pele de pedra*
5º nível (3 espaços): *cone de frio, mão de Bigby, vidência*
6º nível (1 espaço): *visão da verdade*
7º nível (1 espaço): *mansão magnífica de Mordenkainen*
8º nível (1 espaço): *limpar a mente*
9º nível (1 espaço): *para o tempo*

Mansão do Mago Louco

Se os personagens resgatarem o arquimago de sua loucura, ele os convida até sua "mansão". Ele os leva até a montanha a uma porta invisível que serve como entrada para o seu covil extradimensional, criado usando a *mansão magnífica de Mordenkainen*. Lá, ele lhes fornece comida e abrigo longe dos olhos curiosos de Strahd e seus espiões. Os personagens são livres para descansar pouco ou muito, durante o qual não serão perturbados.

Mordenkainen está familiarizado com mundos além dos seus. Por exemplo, se os personagens vierem dos Reinos Esquecidos e mencionarem esse fato para Mordenkainen, ele pergunta se eles conhecem seu velho amigo Elminster de Vale das Sombras.

Se Mordenkainen não um aliado do grupo, como foi anunciado na leitura da carta de Madame Eva (veja capítulo 1), ele se recusa a se juntar a eles caso solicitado. Com o juízo restaurado, ele se propõe a encontrar seu cajado desaparecido e seu livro de magias, deixando os personagens sozinhos. Ele não permite que eles o ajudem, pois ele teme que eles possam estar tentados a roubar seu cajado ou seu livro de magias. (Sendo um próprio aventureiro, ele sabe como a atração da magia poderosa pode atrair os piores dos aventureiros.) Antes de partir, como um presente de despedida, o arquimago imbui cada personagem com um *fetiche de heroísmo* (veja "Dons Sobrenaturais" no capítulo 7 do *Guia do Mestre*).

Sorte de Ravenloft

Se a sua leitura de cartas revela que o Mago Louco é um aliado do grupo na batalha contra Strahd, Mordenkainen pode ser persuadido a ajudá-los uma

vez que sua sanidade tenha sido restaurada. Ele não se juntará a eles em suas viagens, mas ele os ajudará em uma briga com Strahd se descobrirem onde encontrar vampiro e como destruí-lo.

Com sua sanidade restaurada, Mordenkainen pode ser teimoso e problemático, mesmo com seus amigos, e não sofre trapaças. Ele normalmente gasta mais tempo ouvindo do que fala, mas quando ele fala, seus pronunciamentos são autoritários e não devem ser questionados.

O arquimago nunca teve sua sorte lida pela Madame Eva e não se importa, mas se ele é informado sobre o *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso*, o *Memorial de Strahd* e a *Espada Solar*, ele insiste que esses itens devem ser recuperados antes que ele e o grupo confrontem-se com Strahd. Se Strahd for derrotado e Mordenkainen sobreviver, o arquimago acompanha alegremente os personagens de volta ao seu mundo caso eles o convidem, se não o desapontarem.

N. Cidade de Vallaki

O capítulo 5 descreve a cidade de Vallaki.

O. Velho Moedor de Ossos

O capítulo 6 detalha o Velho Moedor de Ossos, um moinho de vento decrépito ocupado por bruxas.

P. Encruzilhada do Rio Luna

Verifique sempre um encontro aleatório quando os personagens alcançarem a área P em suas viagens.

> A estrada chega a uma interseção X, com ramificação para o noroeste, nordeste, sudoeste e sudeste. A metade inferior de um letreiro de madeira quebrada direciona a elevação em um ângulo perto da articulação leste do cruzamento. A metade superior do letreiro, com os rótulos apontando em quatro direções, encontra-se largada nas ervas da proximidade.

Os personagens podem facilmente descobrir como a metade superior do letreiro se conecta a metade inferior. Quando as duas partes do letreiro estão alinhadas e juntas, os rótulos indicam Krezk e Passagem Tsolenka ao sudoeste, Lago Baratok ao noroeste, Vallaki e Ravenloft ao nordeste, e Berez ao sudeste.

A Antiga Estrada Svalich, que segue de nordeste para sudoeste entre Vallaki (área N) e Krezk (área S), é geralmente nivelada. A cerca de quatrocentos metros ao longo da ramificação nordeste, uma ponte de pedra arqueada atravessa o Rio Luna.

A ramificação noroeste da encruzilhada se eleva suavemente, tornando-se uma trilha enlameada através da floresta dentro de uns oitocentos metros. Ela se funde com a Antiga Estrada Svalich novamente depois de alguns quilômetros, mas não antes de brotar uma ramificação que leva a Van Richten ou até o Lago Baratok (área V). A ramificação do sudeste se inclina suavemente para baixo enquanto segue do rio até um vale. Esta trilha acaba na eventualmente em sua maioria abandonada Ruína de Berez (área U).

Q. Argynvostholt

O capítulo 7 detalha a mansão destruída de Argynvostholt, uma vez um refúgio da Ordem do Dragão de Prata, que se opunha a Strahd e falhou em sua missão.

R. Encruzilhada do Rio Corvo

Verifique um encontro aleatório sempre que os personagens visitem a área R.

Este trecho da Antiga Estrada Svalich tem múltiplas ramificações. Uma ramificação principal dirige-se para o norte, rapidamente se transformando em um caminho de terra que leva à Torre de Van Richten no Lago Baratok (área V). Uma ramificação dirige-se para o sul, tornando-se a Passagem Tsolenka (área T) enquanto atravessa as montanhas mais baixas e termina ao lado do Monte Ghakis. Uma terceira ramificação dirige-se para o oeste em direção à adega e vinhedo do Mago dos Vinhos (área W), mergulhando para o sul enquanto se desloca de uma estrada para uma trilha de cascalho.

Erguida no cruzamento da Antiga Estrada Svalich e a estrada para a adega há uma placa com um letreiro:

> Vocês avistam uma placa desgastada pelo tempo ao lado da estrada. Os três rótulos do ponto do letreiro descrevem três ramificações na estrada a seguir. O rótulo apontando para o norte está escrito Krezk, e através da floresta vocês podem ver uma ponte arqueada de pedra que atravessa um rio. O rótulo apontando para o leste está escrito Vallaki, e a estrada inclina-se gradualmente nessa direção. O rótulo apontando para o sudoeste está escrito Mago dos Vinhos. A estrada se reclina suavemente para baixo nessa direção.

S. Vilarejo de Krezk

O capítulo 8 visita o Vilarejo de Krezk e a vizinha Abadia de Santa Markóvia.

T. Passagem Tsolenka

O capítulo 9 explora a Passagem Tsolenka, que cerca a encosta do Monte Ghakis.

U. Ruínas de Berez

O capítulo 10 descreve as Ruínas de Berez, uma aldeia do rio que agora abriga a bruxa Baba Lysaga.

V. A Torre de Van Richten

O capítulo 11 detalha a Torre de Van Richten, uma estrutura em ruínas que originalmente pertencia ao mago Khazan.

W. O Mago dos Vinhos

O capítulo 12 visita o Mago dos Vinhos, a adega e o vinhedo que oferece a Baróvia muitos dos seus vinhos.

X. O Templo Âmbar

O Capítulo 13 se aprofunda no Templo Âmbar, o complexo de masmorras onde Strahd se entregou aos Poderes das Trevas.

Y. Colinas Yester

O capítulo 14 descreve Colinas Yester, uma colina longínqua que pertence a druidas que veneram Strahd como senhor da terra.

Z. Covil dos Lobisomens

O capítulo 15 se aprofunda no complexo de cavernas, que é o covil principal dos lobisomens de Baróvia.

Capítulo 3: A Vila de Baróvia

A vila de Baróvia é o lugar mais triste da região, seus moradores tem tanto medo de Strahd que raramente se aventuram fora de suas casas. A aldeia situa-se à sombra do Castelo Ravenloft, enterrada sob as brumas, mas ainda assim incapaz de esconder-se da vista do vampiro.

Até recentemente, Strahd tem feito visitas noturnas para Ireena Kolyana, a filha adotiva do burgomestre da aldeia. Ireena carrega a alma de Tatyana, a amada de Strahd, e se parece exatamente com ela. Strahd pretende fazer de Ireena sua noiva, transformá-la em um vampiro e trancá-la fundo nas criptas do castelo para todo o sempre.

Aproximando-se da Vila

Quando os personagens se aproximam da aldeia pela primeira vez, leia:

> Formas altas despontam para fora das densas brumas que envolvem tudo. O chão lamacento sob os pés dá lugar a uma úmida estrada pavimentada com pedras lisas. As formas altas logo são reconhecidas como habitações da aldeia. As janelas de cada casa surgem em meio aos poços de escuridão. Nenhum som corta o silêncio, exceto soluços tristes que ecoam nas ruas à distância.

O choro vem da Moradia de Mary Maluca (área E3). Com exceção das áreas E1 e E2, todas as lojas da aldeia estão permanentemente fechadas e as lojas desocupadas foram saqueadas de qualquer coisa valiosa. Marcas de garras cobrem a maior parte das paredes.

Quando o nevoeiro eventualmente se dissipa, Castelo Ravenloft assoma sobre a aldeia como uma lança perfurando o céu.

Ocupantes de Casa

Se os personagens exploram uma residência diferente da Moradia de Mary Maluca (área E3) ou da mansão do burgomestre (área E4), role um d20 e consulte a tabela a seguir para determinar seus ocupantes.

Ocupantes das Casas em Baróvia

d20	Ocupantes
1-3	Nada
4-8	2d4 **enxame de ratos**
9-16	Aldeões Barovianos
17-20	2d4 **zumbis de Strahd**

Aldeões Barovianos

Uma casa de aldeões Barovianos é o lar de 1d4 adultos (LB humanos masculinos e femininos **plebeus**) e 1d8-1 crianças (LB humanos masculinos e femininos não-combatentes). Personagens que escutam pela porta ouvem sussurros baixos, abafados vindos do lado de dentro. Esses moradores não estão interessados em falar com estranhos e nunca atacam primeiro, sempre fugindo do perigo, se possível. À noite, eles se encolhem perto de velas e mantém símbolos sagrados improvisados à mão.

Ratos

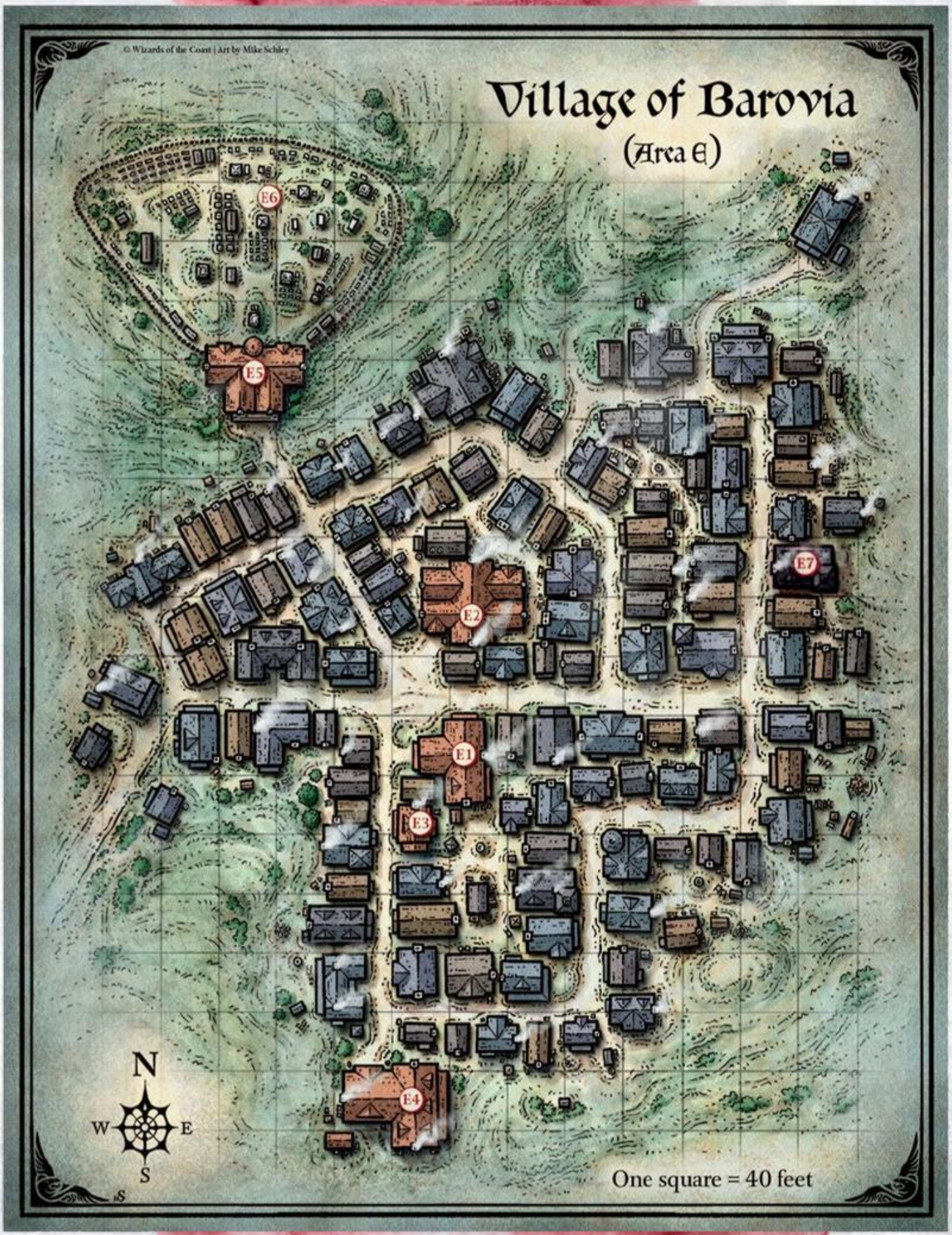
Uma casa infestada de ratos parece abandonada. Os ratos são servos de Strahd e atacam, caso os personagens explorem seu interior.

Zumbis de Strahd

Quando os personagens abrirem uma porta ou janela fechada de uma casa infestada de zumbis de Strahd, eles são assaltados pelo cheiro de morte. Se os personagens se atrevem a entrar, os zumbis convergem para a sua localização.

Mesma voz, mesmo rosto, mesmo *corpo gracioso, minha Tatyana retornava de volta à vida. Eu estava absolutamente estúpido de espanto.*

– Strahd van Zarovich
em *I, Strahd: The Memoirs of a Vampire*


© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley
Village of Barovia
(Area E)
E1
E2
E3
E4
E5
E6
E7
N
W
E
S
One square = 40 feet

Áreas da Vila

As seguintes áreas correspondem aos marcadores no mapa da Vila de Baróvia na página 42.

E1. Bildrath Mercadorias

> A luz esparsa escapa para fora da construção atravessando grossas cortinas gastas. Em uma placa sobre a porta, com dobradiças frouxas, lê-se "Bildrath Mercadorias."

O estabelecimento tem 21 metros de comprimento por 12 metros de largura. O proprietário, Bildrath Cantemir (LN humano masculino **plebeu**), vende itens da tabela Equipamento de Aventura no *Livro do Jogador*, mas apenas os itens com um preço inferior a 25 po na tabela, e ele os vende por um preço dez vezes maior.

Bildrath negocia com os Vistanis quando eles passam. Ele também está feliz em lucrar sobre quaisquer estranhos, azarados o suficiente de estarem por ali. Ele serve a seus próprios interesses e não oferecerá nenhum local seguro. Bildrath nunca pechincha, uma vez que, como ele mesmo diz, "Se você precisa mesmo, vai pagar por isso". Ele não tem concorrência na aldeia.

Se os personagens fizerem Bildrath passar por algum sufoco, ele chama Parriwimple (LB humano masculino), o seu sobrinho estúpido, para ajudá-lo. Parriwimple tem as estatísticas de um **gladiador**, exceto que tem uma inteligência de 6 e não carrega um escudo (CA 14). O verdadeiro nome de Parriwimple é Parpol Cantemir, mas ninguém na aldeia o chama pelo nome. Seus músculos ondulando sob sua túnica de couro devem dar o aviso de sua ampla força. Ao mesmo tempo, Parriwimple é simplório. Ele é dedicado ao seu tio e não vai seguir os personagens, a menos que Bildrath tenha algo a dizer sobre isso.

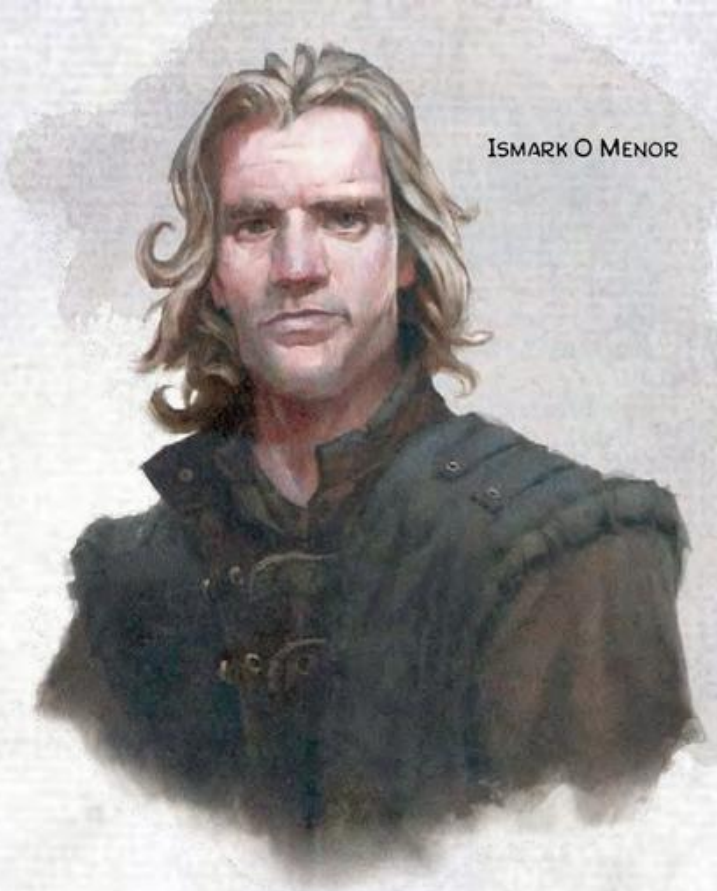
E2. Taverna Sangue da Videira

> Um único faixo de luz lança uma iluminação pela praça principal, esse brilho parece como um pilar sólido na névoa pesada. Acima da entrada falhada, uma placa paira precariamente torta, proclamando que esta é a Taverna Sangue na Videira.

O edifício da taverna tem cerca de 18 metros quadrados. Uma inspeção da placa revela que originalmente era "Sangue da Videira" (Um "n" foi riscado sobre um "d".) Esta taverna, já foi finamente decorada, mas a qualidade decaiu ao longo dos anos. Um fogo ardente na lareira oferece um calor precário para as poucas almas amontoadas do lado dentro. Isso inclui o barman, três Vistanis sentados juntos e um homem chamado Ismark Kolyanovich - que vem a ser o filho do burgomestre da vila, Kolyan Indirovich.

Interpretando Ismark

Ismark (LB humano masculino **veterano**) é um jovem que está sentado sozinho em uma mesa do canto, bebendo seu vinho. Outros moradores o chamam de "Ismark o Menor" porque viveu à sombra de seu pai durante a maior parte de sua vida.



Ismark o Menor

Ismark não é um Baroviano tipicamente melancólico. Ele convida os personagens a se juntarem a ele, se oferece para pagar vinho aos personagens, e pede ajuda na proteção de sua irmã adotiva, Ireena Kolyana. Se eles concordarem em ajudar, Ismark leva-os para a residência do burgomestre (área E4). Ismark quer que os personagens ajudem-no a escoltar Ireena para Vallaki, um assentamento no coração do vale, além da vista do castelo Ravenloft e (ele espera) além do alcance de Strahd. Ismark sabe que mover Ireena é uma aposta, já que ela é vulnerável a Strahd quando está fora de sua casa, mas ele ouviu afirmações de que Vallaki é bem defendida.

Ismark é tão lacônico como qualquer um dos outros moradores Barovianos, exceto quando a conversa trata-se de Ireena ou Strahd. Ismark sabe tudo o que os outros aldeões sabem. Ele também sabe que, por alguma razão desconhecida, Strahd é atraído por Ireena e a deseja acima de todas as outras.

Se você usou o gancho de aventura "Pedido de Ajuda" e os personagens mostram a Ismark a carta que receberam, ele conhece a caligrafia do burgomestre bem o suficiente para confirmar que a carta não foi escrita por seu pai.

Ismark passou a maior parte de sua vida adulta treinando com armas na esperança de um dia enfrentar e matar Strahd. Se os personagens sugerirem que ele os acompanhe, Ismark concorda desde que Ireena seja levada para um local seguro primeiro. Enquanto Ismark acompanha os personagens, ele age como um membro do grupo para fins de determinar a divisão de pontos de experiência para cada personagem (embora ele mesmo não ganhe nenhum ponto de experiência).

Interpretando os Outros PdMs

Use as seguintes informações para interpretar os outros PdMs na taverna.

Arik, o Barman. Um homem pequeno e gorducho chamado Arik Lorensk (CN humano masculino **plebeu**) atende o bar.

Sem pensar, ele limpa copos, um após o outro. Quando eles estão todos limpos, ele começa de novo. Se Arik for interpelado, ele anota os pedidos de bebidas em uma voz depressiva e monótona. Um pequeno copo de vinho custa 1 pc. Um jarro de vinho custa 1 pp. Depois de servir as bebidas, Arik retorna a limpeza dos copos. Ele ignora qualquer tentativa de interrogá-lo.

Proprietárias Vistanis. Três **espiãs** Vistanis (N humanas femininas) chamadas Alenka, Mirabel e Sorvia sentam-se à mesa perto da porta da frente. Elas são as donas da taverna e cuidam para que todos os clientes paguem suas contas. De outra forma demonstram pouco interesse nos personagens.

Se os personagens chegarem à companhia de outro Vistanis, as proprietárias serão muito mais propensas a envolverem-se na conversa e fornecerem informações úteis. Elas sugerem aos personagens que visitem Madame Eva (veja capítulo 2, área G) para ler a sorte deles.

E3. Moradia de Mary Maluca

Gemidos e soluços flutuam através das quietas ruas cinzentas, colorindo seus pensamentos com tristeza. Os sons fluem de uma escura moradia de dois andares.

A casa tem cerca de 12 metros quadrados e está selada e bloqueada pelo lado de dentro. Mary Maluca (CN humana feminina **plebeia**) está no centro de um quarto, no segundo andar, segurando uma boneca deformada. Ela está perdida em sua própria tristeza e desânimo. Mary Maluca mal reconhece a presença de qualquer pessoa na sala. Ela não dirá nada na presença de atitudes raivosas, mas falará, embora hesitante, com alguém que fale com ela de forma gentil.

Mary escondeu sua filha amada, Gertruda, nesta casa durante toda a vida da menina. Gertruda, agora uma adolescente, saiu de casa há uma semana e não foi vista, desde então. A mãe teme o pior — e há razão para isso. Veja área K42 no capítulo 4 para obter mais informações sobre o destino de Gertruda.

A boneca deformada tem um estranho olhar malicioso e usa um vestido feito com pano de saco. Ela pertencia a Mary em sua juventude e foi passada para Gertruda. Gadof Blinsky, o fabricante de brinquedos de Vallaki (veja capítulo 5, área N7), foi quem fez a boneca. Costurada na bainha de seu vestido está uma etiqueta desgastada com as palavras "Não é Divertido, Não é Blinsky!".

Mary Maluca

E4. A Mansão do Burgomestre

Uma penosa mansão ocupa a área detrás de uma cerca de ferro enferrujada. Os portões de ferro estão torcidos e despedaçados. O portão da direita está ao lado, repousando no chão enquanto o da esquerda balança preguiçosamente ao vento. O chiar balbuciante e o ranger do portão se repetem com uma precisão sem sentido. Ervas daninhas sufocam os jardins e avançam ameaçadoramente contra a própria casa. Contudo, de encontro às paredes, o capim foi pisado, criando um caminho por toda propriedade. Marcas pesadas de garras descascaram o, outrora belo, acabamento das paredes. Grandes marcas negras contam sobre os incêndios que assolaram a mansão. Não há vidraça nem caco de vidro em qualquer janela. Todas as janelas estão barradas com tábuas, cada marcada com sinais de mau agouro.

Personagens que inspecionarem o terreno podem, com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 11, perceber que as ervas daninhas ao redor da mansão foram pisoteadas por dezenas de pegadas de lobo e pegadas humanas. As pegadas foram feitas por zumbis e carniçais sob o controle de Strahd.

Ireena Kolyana (LB humana feminina **nobre** com 14 pontos de vida), a filha adotiva do burgomestre, está dentro da mansão e não vai abrir a porta fortemente barrada para qualquer um, a menos que seja convencida de que aqueles que estão do lado de fora não são leais a Strahd. Se os personagens a convencerem, seja com boa interpretação ou com um bem-sucedido teste de Carisma (Enganação ou Persuasão) CD 15, ou se Ismark estiver com eles, ela abrirá a porta e os convidará a entrar.

Se os personagens entrarem na mansão, leia:

O interior da mansão é bem decorado, mas as luminárias mostram sinais de grande desgaste. As esquisitices perceptíveis são as janelas com tábuas e a presença de símbolos sagrados em cada quarto. O burgomestre está em uma sala de estar lateral, repousando em um caixão simples de madeira cercado por flores murchas e um leve odor de decomposição.

Ismark e Ireena fizeram o caixão.

Interpretando Ireena

Ireena, uma impressionante jovem de cabelos castanho-avermelhados, foi mordida duas vezes por Strahd. Os moradores têm medo dela e a evitam. Os personagens são a melhor esperança de Ireena para a sua proteção, de modo que ela está disposta a acompanhá-los sob certas condições. Embora ela pareça tranquila, Ireena tem uma vontade firme e ajudará o grupo da melhor maneira possível para salvar a si mesma. Ela não se lembra de seu passado recente. Ela não sabe como chegou a Baróvia ou de onde veio. Além disso, seus encontros com Strahd são memórias confusas, graças ao seu feitiço vampírico, mas ela pode recordar claramente da fome brilhando em seus olhos.

Ela diz aos personagens que os lobos e outras criaturas terríveis atacaram a casa, noite após noite, durante semanas. O coração do burgomestre não pode suportar o constante ataque, morrendo há três dias atrás. Estranhamente, desde a sua morte, a casa não tem sido mais atacada.

Ela também diz que ninguém da aldeia foi corajoso o suficiente para ajudar Ismark a levar Kolyan Indirovich para o cemitério para um enterro apropriado. A moça pergunta aos personagens se eles teriam a bondade de ajudar Ismark e entregar o corpo de seu pai em segurança à Donavich, o sacerdote local (área E5). Ela se recusa a ser levada para Vallaki ou qualquer outro lugar enquanto o burgomestre jazer morto no chão mansão.

E5. Igreja

No topo de uma pequena elevação, contra as raízes do pilar de pedra que suporta o Castelo Ravenloft, ergue-se um cinza e instável edifício de pedra e madeira. Esta igreja obviamente resistiu aos ataques do mal por séculos a fio, mas está desgastada e deformada. Uma torre de sino sobe pela parte traseira e a luz bruxuleante brilha através de buracos no telhado. As vigas se esforçam debilmente contra o seu peso.

Ireena Kolyana

Se os personagens se aproximarem das portas da igreja, adicione:

As pesadas portas de madeira da igreja estão cobertas com marcas de garras e marcadas pelo fogo.

O sacerdote da aldeia, Donavich, vive aqui. Outros Barovianos evitam a igreja por razões que rapidamente se tornarão evidente.

As seguintes áreas correspondem aos marcadores no mapa da igreja na página 46.

E5a. Salão

As portas se abrem para revelar um salão de três metros de largura e seis metros de comprimento que conduz a uma capela iluminada. O salão está apagado e cheira a mofo. Quatro portas, duas de cada lado do corredor, levam a câmaras adjacentes.

Vocês podem ver que a capela está cheia de destroços, e podem ouvir uma voz suave recitar uma oração. De repente, a oração é apagada por um grito desumano que se ergue de debaixo do chão de madeira.

O grito vem da galeria subterrânea da igreja (área E5g). A voz suave proferindo a oração pertence a Donavich, o sacerdote (veja a área E5f).

E5b. Quarto de Doru

Este quarto sujo e sem luz contém uma cama de madeira com um colchão cheio de palha. Acima da cabeceira da cama há um símbolo sagrado de madeira.

Este quarto pertenceu a Doru, o filho de Donavich, que está preso na galeria subterrânea (área E5g). Não tem sido utilizado a mais de um ano e não contém nada de valor.

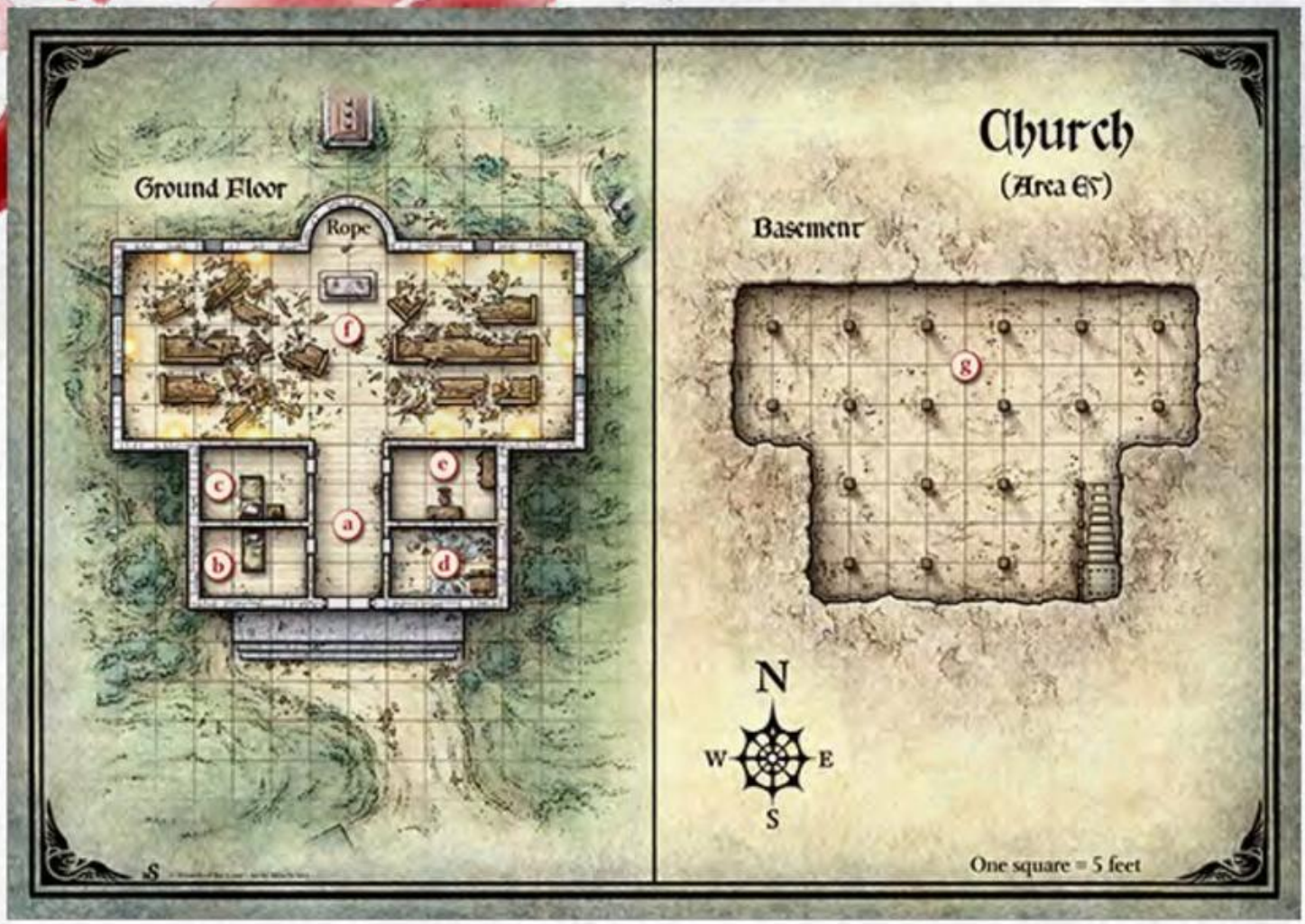
E5c. Quarto de Donavich

Este quarto sujo contém uma cama de madeira com um colchão cheio de palha, ao lado da qual repousa uma pequena mesa com uma lâmpada a óleo ardendo vivamente sobre ele. Acima da cabeceira da cama há um símbolo sagrado de madeira em forma de sol.

Este é o quarto do Donavich e não contém nada de valor.

E5d. Alçapão

O tempo e a negligência perfuraram buracos no teto da sala mofada, que contém algumas telhas quebradas entre poças de água no chão. Em um canto, há um pesado alçapão de madeira mantido fechado com uma corrente e um cadeado. Os gritos de angústia de um jovem podem ser ouvidos através desse alçapão.



Donavich perdeu a chave do cadeado de ferro. Se a corrente for removida e o alçapão aberto, os gritos na galeria subterrânea cessam. O alçapão inchou e ficou preso, de modo que um teste bem-sucedido de Força CD 12 é necessário para abri-lo. Abaixo, há uma escada de madeira que desce 4,5 metros na galeria subterrânea (área E5g).

E5e. Escritório

Uma mesa velha e algumas cadeiras estão contra a parede sul, há um símbolo sagrado de madeira sobre eles - um sol radiante. Uma barra de ferro de três metros de comprimento fixada na parede norte está descoberta, sugerindo que uma vez houvera uma tapeçaria pendurada ali. Contra a parede oposta está um armário de madeira com quatro portas altas.

Uma caixa vazia de madeira simples repousa sobre o assento da cadeira. As gavetas contêm algumas folhas de pergaminho em branco, juntamente com um par de penas e frascos secos de tinta.

Pelo seu tamanho, o armário de madeira contém muito pouco. Dentro estão um barril de pólvora, algumas caixas de madeira cheias de velas, e dois livros em bom estado: *Hinos ao Amanhecer*, um volume de cânticos ao Senhor da Alvorada, e *A Lâmina da Verdade: Os Usos da Lógica na Guerra Contra Heresias Diabólicas*, e *Como Lutei na Inquisição Ulmist*, um livro estranho que mistura exercícios lógicos com descrições chocantes de cultos de adoração a demônios.

E5f. Capela

A capela está uma bagunça, com bancos virados e quebrados espalhados pelo chão empoeirado. Dezenas de velas montadas em castiçais e candelabros iluminam cada canto empoeirado em uma tentativa fervorosa de livrar a capela das sombras. Na outra extremidade da igreja fica um altar cheio de marcas de garra, atrás da qual se ajoelha um sacerdote em vestes sujas. Próximo a ele pende uma corda comprida, grossa, que se estende até a torre do sino.

Se os personagens ainda não entraram na galeria subterrânea, adicione:

De baixo do chão da capela, vocês ouvem a voz de um jovem gritar: "Pai! Eu estou morrendo de fome!".

Donavich (LB humano masculino **acólito**) tem orado durante toda a noite. Sua voz é rouca e fraca. Ele está, em outras palavras, insano. Pouco mais de um ano atrás, em seu vigésimo ano de idade, seu filho Doru e vários outros moradores invadiram Castelo Ravenloft em revolta, tendo sido atraídos lá por um mago de vestes negras que veio à Baróvia de uma terra distante (veja capítulo 2, a área M, para mais informações sobre o mago). Em todos os contos, o mago morreu pelas mãos de Strahd, assim como Doru, que voltou para seu pai como uma cria

vampírica. Donavich foi capaz de prender o filho na galeria subterrânea da igreja, onde permanece até hoje.

Doru não se alimenta desde que foi presa, e clama a seu pai a todo o momento. Enquanto isso, Donavich reza dia e noite, esperando que os deuses digam-lhe como poupar Doru sem destruí-lo. Se os personagens parecerem decididos a matar Doru, Donavich faz o possível para detê-los. Se Doru morrer, Donavich cai no chão e chora inconsolavelmente, dominado pelo desespero.

Além das informações conhecidas por todos os Barovianos (veja "Conhecimento Baroviano" no capítulo 2), Donavich sabe as seguintes informações úteis:

- Ireena Kolyana não é filha natural de Kolyan Indirovich. Embora Ireena nunca soubesse, Kolyan a encontrou a margem dos Bosques de Svalich perto do Pilar de Ravenloft. Até então ela era apenas uma menina e não parecia ter lembrança alguma de seu passado. Kolyan adotou-a e passou a amá-la muito.
- Todas as noites, à meia-noite, os espíritos dos aventureiros mortos se levantam para fora do cemitério da igreja, formando uma procissão silenciosa enquanto caminham pela estrada em direção ao Castelo Ravenloft. (veja "A Marcha dos Mortos" na seção "Eventos Especiais" no fim do capítulo).

Funeral para o Burgomestre. Se os personagens trouxerem o corpo de Kolyan Indirovich à igreja, Donavich os pressiona a ajudá-lo a enterrar o burgomestre no cemitério ao amanhecer (área E6). Durante o enterro, Donavich oferece orações ao Senhor da Alvorada pedindo a libertação de Kolyan Indirovich de Baróvia.

Uma vez que Kolyan seja enterrado, Donavich sugere que Ireena seja levada para o mais longe possível do Castelo Ravenloft. Ele propõe que os personagens levem-na para a Abadia de Santa Markóvia em Krezk (Capítulo 8) ou, na falta desta, a cidade fortificada de Vallaki (capítulo 5). Donavich não tem conhecimento de que a Abadia, uma vez um bastião do bem, tornou-se um covil do mal.

E5g. Galeria Subterrânea

A galeria subterrânea da igreja tem paredes rústicas e um piso feito de barro e terra úmida. Pilares apodrecidos de madeira esforçam-se sob o peso do teto de madeira. A luz de velas da capela desliza pelas fendas, permitindo vislumbrar uma forma magra no canto mais distante.

Em sua forma definida Doru é, uma **cria vampírica** enviada por Strahd para atormentar Donavich e expulsá-lo da igreja. Doru está faminta por sangue e é corajoso o suficiente para atacar um personagem solitário. Se os personagens se aproximarem em grupo, ele fará o possível para evitá-los durante a visita. "Eu posso sentir seu sangue!". Se eles impedem sua fuga, Doru se precipita e ataca.

Se os personagens segurarem Doru e também lhe prometerem sangue ou ameaçar destruí-lo, ou se o matam e em seguida o revivem, ele narra os eventos que levaram à sua queda (veja área E5f).

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está na galeria subterrânea, ele estará dentro de um velho baú mofado no canto sudoeste da sala. A caixa está destrancada e sem armadilha.

E6. Cemitério

> Uma cerca de ferro forjado com um portão enferrujado circunda um terreno retangular de terra atrás da igreja em ruínas. Lápides firmemente acondicionadas estão envoltas pelas brumas e levam os nomes de almas de longo passado. Tudo parece calmo.

Durante o dia, o cemitério é um lugar quieto e tranquilo. Todas as noites, à meia-noite, no entanto, uma procissão fantasmagórica ocorre (veja "A Marcha dos Mortos" abaixo).

E7. Casa Assombrada

Esta casa assombrada é descrita no apêndice B, "Casa da Morte".

Eventos Especiais

Você pode usar um ou ambos os seguintes eventos especiais, enquanto os personagens exploram a vila.

A Marcha dos Mortos

Todas as noites, à meia-noite, uma centena de espíritos se levanta do cemitério (área E6) e marcha pela Antiga Estrada Svalich até o Castelo Ravenloft.

> Uma luz verde sinistra permeia o cemitério. Desta luz emerge uma procissão fantasmagórica. Vacilantes imagens de mulheres valentes carregando espadas bastardas, homens fortes com arcos esbeltos, anões com machados brilhantes, e magos barbudos arcaicamente vestidos, todos marcham silenciosamente para fora do cemitério, seus números crescendo a cada segundo.

Estes não são os espíritos das pessoas enterradas aqui, mas de aventureiros anteriores que morreram tentando destruir Strahd. Todas as noites, os aventureiros fantasmagóricos tentam completar a sua missão, e toda noite eles falham. Eles não têm nenhum interesse na vida e não pode ser atingidos, feridos ou impedidos.

Eles não vão se comunicar com os personagens. Uma vez que chegam ao castelo, os espíritos marcham direto para a capela (área K15), para a escada que leva à torre (área K18) e para o topo da torre (área K59). Deste ponto, eles se atiram no abismo em direção às criptas (área K84), onde então desaparecem.

Doces Sonhos

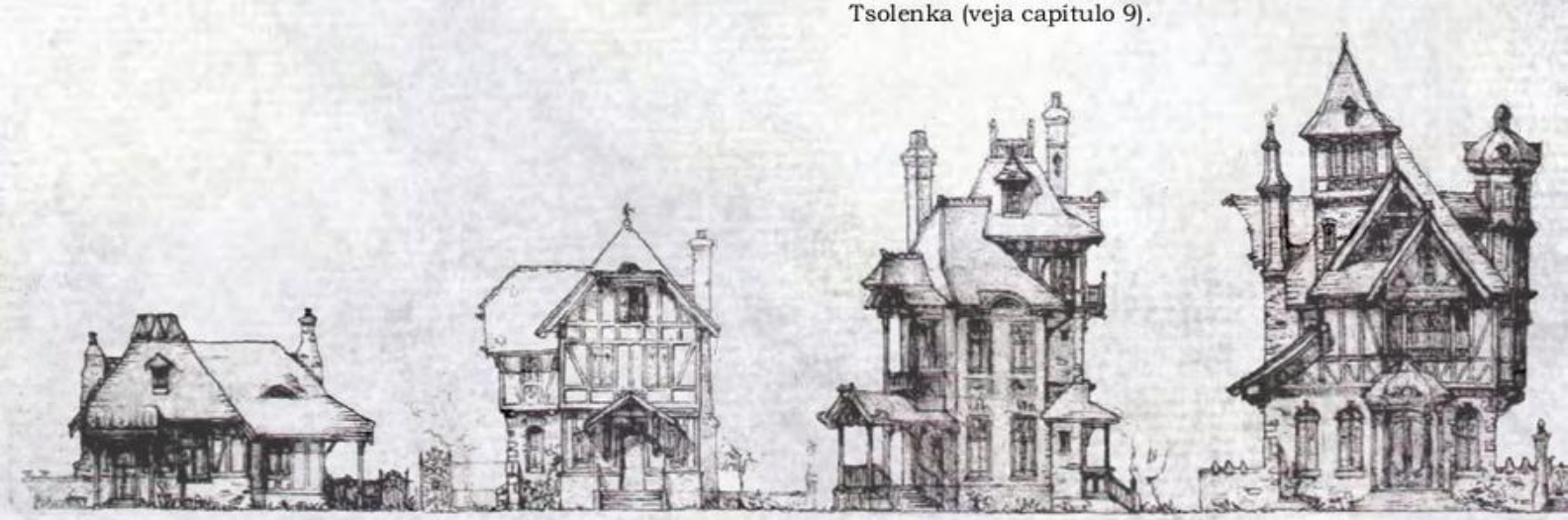
Este evento ocorre conforme os personagens caminham pela aldeia.

> Vocês ouvem o som de pequenas rodas de madeira rolando pelas pedras úmidas. Vocês rastreiam o som solitário até uma figura encurvada empacotada em trapos, empurrando um carrinho de madeira deteriorada, através das brumas.

Morgantha, uma **bruxa da noite** sob o disfarce de uma senhora idosa, chegou à vila vinda do Velho Moedor-de-Ossos para vender seus doces sonhos por 1 po cada um (veja capítulo 6 para obter uma descrição dos doces). Ela vai de casa em casa, batendo nas portas. Na maioria das vezes, não há resposta. Quando alguém abre, Morgantha tenta vender seus produtos, oferecendo aos clientes uma fuga da miséria e desespero da vida cotidiana Baroviana. Se os personagens observarem ela por um tempo, a bruxa receberá, como forma de pagamento de uma das casas, um menino de sete anos chamado Lucian Jarov (LB humano masculino não-combatente). Os pais de Lucian pedem para Morgantha não levar o seu menino, mas a bruxa arranca a criança chorando de seus pais, enfia-o em um saco, amarra-o em sua carroça de mascate e, tranquilamente faz seu caminho de volta para o Velho Moedor-de-Ossos.

Morgantha percebe que os personagens são estranhos e faz o seu melhor para evitá-los. Se os personagens exigirem a libertação do menino, ela cumpre a contragosto, sabendo que pode sempre voltar até o menino mais tarde. Ela luta apenas em defesa própria e oferece as seguintes informações em troca de sua vida:

- Strahd tem domínio sobre a terra e o tempo, e seus espiões incluem os Vistanis.
- Há um acampamento Vistanis a oeste, nas margens do Lago Tser (capítulo 2, área G), e outro na periferia de Vallaki (capítulo 5, área N9). Strahd tem inimigos mortos-vivos em Baróvia, chamados como os cavaleiros caídos da Ordem do Dragão de Prata. Estes fantasmas podem ser encontrados em uma mansão em ruínas a oeste de Vallaki (veja capítulo 7, "Argynvostholt").
- O segredo mais bem guardado de Strahd é um templo de sabedoria proibida escondido nas montanhas (veja capítulo 13, "O Templo Âmbar"). O templo pode ser alcançado seguindo a longa e sinuosa Passagem Tsolenka (veja capítulo 9).



Capítulo 4: Castelo Ravenloft

O castelo Ravenloft foi construído sobre as ruínas de uma antiga fortaleza por artesãos, magos e trabalhadores leais à família de Strahd. Ele recompensou o genial arquiteto do castelo, Artimus, com uma cripta nas catacumbas do castelo. O castelo recebeu o nome da mãe de Strahd, Ravenovia, que também está sepultada abaixo. O mapa em grande escala que acompanha este livro mostra o castelo em sua totalidade. O mapa em grande escala 1 mostra um diagrama da face do castelo e os outros mapas mostram suas áreas interiores e exteriores. Todos esses locais estão descritos neste capítulo, começando na seção "Muralhas de Ravenloft" na página 52.

Encontros Aleatórios

A primeira vez que os personagens entram em uma área do castelo que não está ocupada, verifique se há um encontro aleatório. Verifique também se há um encontro aleatório a cada 10 minutos que os personagens passam descansando no castelo.

Na maioria das vezes, um encontro aleatório ocorre em uma rolagem de 18 ou mais em um d20. Para determinar o que os personagens encontram, consulte a tabela abaixo.

Encontros Aleatórios no Castelo Ravenloft

d12+d8	Encontro
2	**Ezmerelda d'Avenir** (veja apêndice D)
3	**Rahadin** (veja apêndice D)
4	1 **gato** preto
5	1 **vassoura animada de ataque** (veja apêndice D)
6	1d4+1 **espadas voadoras**
7	Brinquedo Blinsky
8	Servo invisível
9	1d4 **plebeus** Barovianos
10	2d6 **garras rastejantes**
11	1d6 **sombras**
12	1d6 **enxames de morcegos**
13	1 **zumbi** rastejante **de Strahd** (veja apêndice D)
14	1d4+1 **rufiões** Vistanis
15	1d4 **inumanos**
16	Bugiganga
17	Casulo de aranha gigante
18	1 **bruxa Baroviana** (veja apêndice D)
19	1d4+1 **crias vampíricas**
20	**Strahd von Zarovich** (veja apêndice D)

Use as descrições que se seguem para cada encontro:

Brinquedo Blinsky

Um brinquedo Blinsky é encontrado apenas se os personagens estão se movendo pelo castelo (não descansando); Caso contrário, trate esse resultado como nenhum encontro.

> Você encontra um brinquedo descartado - algo que nenhuma criança poderia amar.

O brinquedo tem um slogan costurado ou impresso em letras minúsculas: "Se não é divertido, não é Blinsky!" Role um d6 para determinar o brinquedo específico:

d6	Brinquedo
1	Um lobisomem de pelúcia cheio de serragem e minúsculos bebês de madeira. Possui lâminas de faca embotadas como garras e dentes retráteis.
2	Uma marionete sorridente com cordas emaranhadas e pequenos sinos de cobre costurados em sua gola.
3	Uma caixa de quebra-cabeças de madeira, de 15 centímetros de lado, esculpida com silhuetas de rostos de palhaços. A caixa chacoalha quando balançada. Um personagem que faça um descanso curto brincando com a caixa pode descobrir como abri-la com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 20. A caixa está vazia, sem nada que explique o barulho.
4	Uma boneca sem rosto em um vestido de casamento que amarelou e desgastou com o tempo.
5	Uma caixa-surpresa em uma forma vaga de caixão contendo um fantoche de Strahd que levanta.
6	Um conjunto de dentaduras de madeira de corda, todo pintado de branco. O ranger e trepidar da dentadura demora 1 minuto quando é dada corda (o que exige uma ação) e liberada.

Chamei minha família, a muito *destituída de seus antigos tronos, e trouxe-os para se instalarem no Castelo Ravenloft.*

– Memorial de Strahd

Bruxa Baroviana

> Vocês ouvem uma voz estridente de uma mulher chamando um nome. "Grizzlegut! Grizzlegut, onde você está? Uma praga em você, seu gato sarnento!"
>
> Pela escuridão vem uma velha usando um chapéu preto pontudo e um vestido de pano de saco manchado com fuligem.

Os personagens podem tentar se esconder da bruxa (quem tem visão no escuro) ou tentar surpreendê-la. Esta bruxa Baroviana é uma das criadas de Strahd habitando na área K56. Ela está chamando seu gato preto familiar, que desapareceu. Se os personagens a confrontarem, a velha cospe neles e começa a conjurar uma magia.

Este encontro acontece apenas uma vez. Se esse resultado surgir novamente, trate-o como nenhum encontro.

Bugiganga

Um personagem aleatório encontra uma bugiganga perdida. Leia o seguinte texto para o jogador desse personagem:

> Você chuta alguma coisa, uma bugiganga enterrada na poeira.

Para determinar o que o personagem encontra, role na tabela Bugiganga no apêndice A.

Casulo de Aranha Gigante

Um casulo de aranha gigante é encontrado apenas se os personagens estão se movendo pelo castelo (não descansando); caso contrário, role novamente.

> Um casulo branco está suspenso do teto em meio a grossas teias e parece conter algo humanoide.

Uma aranha gigante fez este casulo. Os personagens que podem alcançá-lo podem abri-lo facilmente para ver o que quer que esteja dentro. Role um d6 para determinar o conteúdo do casulo:

d6	Conteúdo do Casulo
1	Um manequim de madeira usando um vestido.
2	Uma **bruxa Baroviana** (veja apêndice D). Ela grita como um animal selvagem e começa a conjurar magias.
3	Um **zumbi de Strahd** (veja apêndice D). Ele luta até ser destruído.
4	Um lunático Baroviano (CN masculino **plebeu**). Se for libertado, ele tagarela até ser silenciado ou até que uma magia *acalmar emoções* seja conjurada sobre ele. Uma magia *restauração menor* cura sua loucura, momento em que ele tenta deixar o castelo.
5	Um Baroviano morto que serve como hospedeiro de um **enxame de insetos** (aranhas). Os filhotes de aranhas gigantes (cada uma do tamanho de uma tarântula) se arrastam para fora da boca aberta do Baroviano ou irrompem de sua barriga inchada.
6	Um **bandido** Vistana (CN masculino ou feminino). O Vistana conhece a planta do castelo e ajuda os personagens até que Strahd ou mais Vistanis apareçam, quando então o Vistana traiçoeiro se volta contra os personagens.

Crias Vampíricas

Se algum personagem tiver uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva de 16 ou mais, o grupo não é surpreendido. Nesse caso, leia:

> Criaturas de carne pálida deslizam pelo teto como aranhas, seus olhos vermelhos brilhando no escuro. Quando se aproximam, seus lábios rachados e manchados de sangue se abrem, revelando presas afiadas.

Esses servos de Strahd – todos ex-aventureiros – rastejam pelos tetos e saltam sobre vítimas desavisadas. A cria vampírica luta até ser destruída.

Enxames de Morcegos

> Você ouve um estrondo de trovão, seguido pelo farfalhar de pequenas asas negras. De repente, uma nuvem escura de morcegos desce sobre você!

Esses morcegos são os servos de Strahd. Eles atacam os personagens mesmo sem provocações.

Espadas Voadoras

> Da escuridão voa uma lâmina enferrujada, seguida por outra!

Se mais de duas espadas voadoras forem encontradas, as outras não estão muito longe. Essas armas pairam pelo castelo e atacam intrusos dentro do alcance de sua percepção às cegas.

Ezmerelda d'Avenir

Ezmerelda conjurou uma magia *invisibilidade maior* sobre si mesma e está explorando furtivamente o castelo. Escolha um personagem da retaguarda do grupo e leia o seguinte texto para o jogador desse personagem:

> Você sente um toque gentil no ombro, mas não vê nada atrás de você.

Se o personagem que é tocado por Ezmerelda reage de forma alarmante ou ameaçadora, ela rapidamente sussurra: "Não tenha medo. Estamos do mesmo lado".

Ezmerelda está caçando Strahd, mas seus esforços para encontrar o vampiro até agora foram frustrados, e ela teme que possa estar além de sua capacidade. Se os personagens não lhe pedirem para se juntar ao grupo, ela os deseja boa sorte e continua seu caminho (talvez seja encontrada novamente mais tarde). Se a convidam para acompanhá-los, Ezmerelda testa o conhecimento dos personagens sobre vampiros fazendo-lhes perguntas como "Você já viu um vampiro mudar sua forma?" e "Você sabe como neutralizar a habilidade regenerativa de um vampiro?". Quaisquer que sejam suas respostas, ela enfim concorda acompanhá-los.

Esse encontro aleatório acontece apenas uma vez. Se esse resultado surgir novamente, trate-o como nenhum encontro.

Garras Rastejantes

> Uma turba de mãos decepadas, a carne mumificada, preta como a fuligem, desliza para fora da escuridão pelo chão empoeirado.

As garras rastejantes se amontoam sobre um membro do grupo. Durante a confusão, uma das garras tenta entrar na mochila do personagem e esconder-se lá. Faça um teste de Destreza (Furtividade) resistido pela Sabedoria (Percepção) passiva do personagem. Se a garra falha no teste, o personagem vê a garra entrando na mochila. Se a garra é bem-sucedido no teste, ela aguarda até que o personagem faça um descanso longo antes de atacar.

Gato Preto

> A escuridão deixa escapar um silvo demoníaco enquanto um gato preto sai das sombras, tentando o seu melhor para evitá-los.

Este familiar está procurando por sua mestra (uma **bruxa Baroviana**). Ele não quer nada com os personagens, mas ataca se encurralado.

Se os personagens capturarem ou matarem o gato, esse encontro não ocorre novamente. Se esse resultado surgir novamente, trate-o como nenhum encontro.

Inumanos

> O ar fica muito mais frio, e vocês conseguem ouvir a marcha de passos aproximando-se.

Se os personagens estão se movendo silenciosamente e não carregam fontes de luz, eles podem tentar se esconder dos inumanos. Estes soldados mortos-vivos já serviram como capitães da guarda no Castelo Ravenloft. Eles ainda usam pedaços de armaduras esfarrapadas, e atacam qualquer criatura viva à vista.

Tesouro. Os inumanos carregam espadas longas que têm o selo de Baróvia trabalhado em suas guardas. Cada inumano também carrega uma bolsa contendo 2d20 pe, cada uma das moedas Barovianas apresentando o rosto perfilado de Strahd von Zarovich.

Plebeus Barovianos

> Um ruidoso clamor preenche os profanos salões de Ravenloft. Gritos de "Matem o vampiro!" se mistura com corajosos brados de: "Nunca mais!" e "Para as criptas!"

Aldeões irritados entraram no castelo brandindo tochas e forcados em uma ridícula exibição de força. Por toda parte, eles clamam por justiça. Eles seguem os personagens, a menos que sejam impedidos de fazê-lo. Enquanto esses Barovianos estiverem com os aventureiros, encontros aleatórios ocorrem em uma rolagem 9 ou superior.

Rahadin

Se Rahadin foi morto ou capturado em um encontro anterior, esse encontro não ocorre. Caso contrário, o misterioso mordomo de Strahd se aproxima silenciosamente. Um personagem cuja pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva iguale ou supere o teste de Destreza (Furtividade) de Rahadin, o escuta.

> "O mestre deseja vê-los", entoa uma voz sombria na escuridão.

Rahadin dirige os personagens até uma localização aleatória no castelo, determinada pela rolagem de um d6:

d6	Localização
1	Capela (área K15)
2	Auditório (área K25)
3	Biblioteca (área K37)
4	Telhado da Torre (área K57)
5	Adega (área K63)
6	Câmara de Tortura (área K76)

Strahd não está realmente nesse local, a menos que a leitura de cartas (veja capítulo 1) indique que ele está.

Se os personagens pedirem a Rahadin para guiar o caminho, ele declina. Se os personagens pedirem instruções, ele diz se eles precisam subir, descer ou permanecer no nível em que estão. Se o atacam, ele luta até a morte. Caso contrário, ele não parte enquanto eles não o fizerem.

Rufiões Vistanis

> Vocês ouvem vozes com sotaques carregados.

Um pequeno grupo de Vistanis (NM humanos masculinos e femininos) afirmam que eles eram cativos do vampiro, que recentemente escaparam do calabouço do castelo, e eles se oferecem para ajudar o grupo. Na verdade, eles são leais a Strahd e traem os personagens assim que ele aparece. Se os personagens aceitam sua oferta, os bandidos fingem ser aliados do grupo enquanto permanecerem com ele, ou até que Strahd apareça. Se os personagens deixam o castelo, os bandidos os acompanham, pois escolher permanecer no castelo provavelmente despertaria a suspeita dos personagens.

Tesouro. Um bandido Vistana carrega uma bolsa que contém 2d8 gemas pequenas (50 po cada).

Servo Invisível

> Um objeto curioso se desloca à vista, como se mantido suspenso por uma força invisível.

Este servo invisível foi criado por Strahd e é permanente até ser destruído (veja a magia de *servo invisível* no *Livro do Jogador*). Role um d6 para determinar o que o servo está carregando ou escolha uma das opções abaixo.

d6	Itens
1	Um prato de prata manchada com uma tampa (valor de 25 po). Se um personagem chegar a menos de 1,5 metros do servo, ele levanta a tampa, revelando um monte de biscoitos mofados. O primeiro personagem a comer um biscoito ganha inspiração. Nas ocorrências posteriores deste encontro, o prato contém uma garra rastejante que ataca o personagem mais próximo.
2	Um cálice de prata (com valor de 50 po) cheio até a borda com vinho. Um personagem que beba o vinho deve fazer um teste de resistência de Constituição contra CD 15, sofrendo 44 (8d10) de dano de veneno em uma falha ou metade de dano em sucesso. Nas ocorrências futuras deste encontro, o vinho atua como uma poção de cura.
3	Um candelabro de ouro (com valor de 150 po) com três ramais, cada um sustentando uma vela apagada.
4	Um lenço de seda roxa com bordas brancas rasgadas (valendo 1 po). Nas ocorrências futuras deste encontro, o lenço está manchado de sangue fresco.
5	Um sino de jantar de cristal (valor de 25 po). O servo invisível toca a campainha se os personagens chegarem a menos de 3 metros. O som atrai 1d4 **crias vampíricas** famintas (veja abaixo), que chegam em 1d4+1 rodadas.
6	Um empoeirado livro de magias com um revestimento de veludo preto sobre sua capa de couro costurada. O livro contém todas as magias que Strahd preparou (veja apêndice D). Nas ocorrências subsequentes deste encontro, o tomo é um livro de histórias não magico com capa de couro no valor de 25 po.

Sombras

Se um ou mais personagens tiverem uma pontuação passiva de Sabedoria (Percepção) de 16 ou mais, leia:

> Você tem a sensação de que algo está atrás de você. Quando você olha para trás, você vê uma sombra, alta e imóvel, mas nada de suas dimensões que poderia projetá-la.

Se mais de uma sombra estiver presente, as outras estão próximas, mas escondidas na escuridão. Estas sombras vivas seguem os personagens, mas não atacam a menos que sejam atacadas primeiro. De outra forma, obedecem aos comandos de Strahd.

Strahd von Zarovich

Strahd faz uma aparição surpresa.

> Um estrondo de trovão sacode o castelo, remexendo a poeira e teias de aranha. Vocês ouvem uma voz: "Boa noite."

Qualquer personagem que tenha uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva inferior a 19 é surpreendido quando Strahd surge aparentemente do nada. O vampiro prefere atacar um personagem surpreso, escolhendo o mais próximo dele. Caso contrário, veja o apêndice D para as táticas do vampiro.

Vassoura Animada de Ataque

> Vocês ouvem um barulho. Das sombras vem uma vassoura, abrindo caminho até vocês como se segurada por mãos invisíveis.

Quando a 1,5 metros de um membro do grupo, a vassoura ataca.

Zumbi de Strahd Rastejante

> Você ouve os grunhidos de morte de algo vil.

Os grunhidos são provenientes de um zumbi de Strahd que está sem as duas pernas, restando apenas a cabeça, o tronco e os braços. Ele usa os seus braços para se arrastar pelo chão. O zumbi rastejante tem 15 pontos de vida restantes.

Se os personagens estão se movendo silenciosamente e não usam fontes de luz, eles podem tentar se esconder do zumbi rastejante.

Muralhas de Ravenloft

Consulte o mapa 2 do castelo para as áreas K1 a K6.

K1. Pátio Frontal

À medida que os personagens entram no castelo, o tempo piora. Uma chuva lenta começa a cair, tornando-se uma torrente dentro de uma hora. Relâmpagos rotineiramente clareiam o céu, seguidos de trovões que fazem o castelo estremecer.

> Espessa neblina fria plaina neste pátio. Os flashes esporádicos de relâmpagos clareiam as nuvens úmidas elevadas enquanto trovões estremecem o chão. Através da garoa, você vê chamas de tochas tremeluzindo em cada lado dos portões principais abertos. A luz morna se espalha pela entrada, inundando o pátio. Muito acima da entrada está uma janela redonda com fragmentos de vidro quebrado alojados em sua estrutura de ferro.

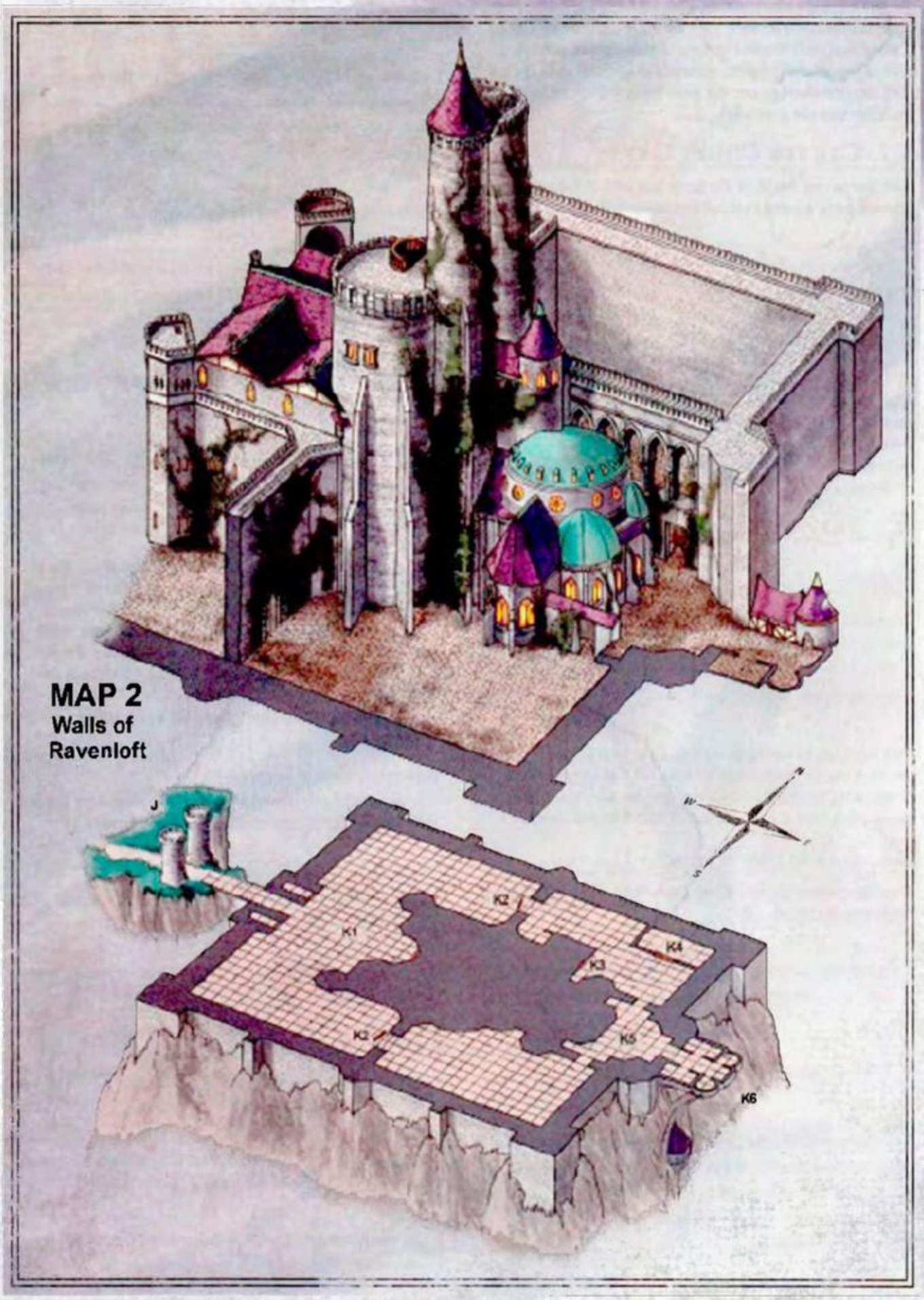
As paredes que cercam o pátio têm 27 metros de altura. As torres escuras do castelo sobem ainda mais. As portas nas torres de cada lado da entrada do túnel estão fechadas contra a chuva, e um vento uivante corre pelo pátio.

Os portões principais abertos para a guarnição levam à área K7. A janela grande e quebrada com vista para a entrada principal fica a 15 metros acima do pátio e leva à área K25. Nenhuma luz pode ser vista na grande janela.

Torres do Portão

Cada torre do portão exterior tem uma porta de ferro com um bloqueio embutido.

Os personagens que entram em uma torre do portão encontram em um piso de pedra com uma torre oca que se estende muito acima deles. Os mecanismos


MAP 2
Walls of
Ravenloft
J
K1
K2
K3
K4
K5
K6

para elevar e abaixar a ponte levadiça e o portão preenchem as duas torres. O mecanismo de tranca em cada torre é magicamente ativado por uma palavra que só Strahd conhece. Também pode ser ativado com um teste bem-sucedido de *dissipar magia* (CD 14). Nem a ponte levadiça nem o portão se movem até que ambas as travas sejam ativadas.

K2. Portões do Pátio Central

Dois portões, um ao norte do forte e um ao sul, evitam o acesso fácil ao que está além deles.

> Uma muralha maciça se projeta para fora para ligar as muralhas exteriores do castelo com a fortaleza. Um arco de vinte pés de largura por vinte pés de altura oferece passagem pela muralha interna, mas é bloqueada por uma porta levadiça de ferro oxidado.

O pórtico está destrancado e pode ser levantado com um teste bem-sucedido de Força contra CD 15. Também pode ser aberto com uma palavra de comando que apenas Strahd e Cyrus Belview (área K62) sabem. A menos que o pórtico seja escorado ou preso, ele volta ao lugar uma vez que seja solto.

K3. Pátio dos Serviçais

> Este pátio a nordeste da fortaleza é cercado por muros altos. Um prédio de pedra para carruagem com portas de madeira de dobradiças permanece silencioso na esquina onde as paredes externas se encontram. Do outro lado da garagem, uma porta de madeira delgada, reforçada com faixas de ferro, conduz à entrada.

A garagem de carruagens é descrita na área K4. A porta de madeira, que leva à área K23, está estufada e emperrada em seu quadro. Um personagem pode abrir a porta aberta com um teste de Força contra CD 10.

K4. Garagem

Leia o seguinte texto se os personagens abrirem as portas da garagem:

> As portas duplas se abrem para revelar uma elegante carruagem negra equipada com janelas de vidro e lanternas de latão.

K5. Jardim da Capela

> Na parte de trás do forte, atrás de altos contrafortes e altas janelas de vitrais montados, um pequeno jardim luta para sobreviver. Pequenas flores urgem em direção ao céu contra a escuridão. Um par de grandes portões de ferro bloqueia o caminho para algum tipo de mirante.

As dobradiças enferrujadas dos grandes portões de ferro gemem alto quando abertos. Além deles, fica a área K6.

K6. Mirante

> Nuvens escuras garoam constantemente. Uma passagem de pedra passa por dependências vazias, levando a um mirante pavimentado de pedra. O mirante tem uma parede de pedra baixa, adornada com esculturas de gárgulas viradas para fora.

Se um personagem observa pela sacada, leia:

> Um relâmpago ilumina a lúgubre aldeia de Baróvia, seus telhados visíveis acima de um cobertor sufocante de brumas três mil metros abaixo.

Se um personagem que tenha uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva de 15 ou mais observa pela sacada, adicione:

> Abaixo da plataforma na qual você está, cerca de cem pés para baixo, uma construção de pedra sobressai da face do penhasco. Três janelas sujas são dispostas nela.

As janelas estão tão sujas que são foscas, embora um personagem possa raspar a sujeira e ver uma sepultura empoeirada além (área K88). Os personagens que tentam alcançar as janelas a partir do mirante devem descer 33 metros e se mover 6 metros para baixo da plataforma. Esta descida não pode ser realizada sem o auxílio de magia ou o uso de um kit de alpinista.

Qualquer pessoa que despencar da sacada está propenso a uma queda de 3.000 metros.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas indicarem um encontro com Strahd nesta área, ele está observando pela sacada.

Andar Principal

Consulte o mapa 3 do castelo para as áreas K7 até K24.

K7. Entrada

Leia o texto a seguir se os personagens se aproximarem do pátio (área K1):

> As portas exteriores ornamentadas do castelo ficam abertas, ladeadas por tochas ondulantes em arandelas de ferro. Sei metros adentro do castelo está um segundo conjunto de portas.

Se um ou mais personagens se aproximarem da área K1 e estiver dentro de 3 metros das portas duplas, leia:

> As portas à sua frente estão suavemente abertas, revelando um grande salão preenchido com o som da música de um órgão.

Se os personagens se aproximarem pela área K8 e ainda não visitaram esta área, leia:

> Um conjunto de portas duplas para o oeste parece ser, ou levar a, uma saída do castelo.

Se os personagens entram de qualquer direção, leia:

> No alto, no salão de entrada abobadado, quatro estátuas de dragões olham fixamente para baixo, seus olhos cintilando à luz das tochas.

Se alguém, exceto Strahd, entrar nesta área através das portas que levam a área K8, os dragões ganham vida, saltam ao chão sibilando e cuspindo e atacam. Os dragões não atacam personagens que entram nesta área pela área K1, indo para o leste. Os dragões são quatro **dragões vermelhos filhotes**, e eles têm instruções para permitir que os hóspedes entrem no castelo, mas não para deixá-los sair. Se os intrusos desocuparem esta área, os dragões voam para seus poleiros e retornam à forma de pedra. Petrificados, são imunes aos danos causados por armas. Os dragões nunca saem da sala.

K8. Entrada Principal

> Teias de aranha se estendem entre as colunas que suportam o teto abobadado de um grande salão empoeirado, mal iluminado por tochas espirais em arandelas de ferro. As tochas lançaram estranhas sombras sobre os rostos de oito gárgulas de pedra agachadas e imóveis nas bordas do teto abobadado. Os afrescos rachados e desvanecidos do teto são recobertos pela ruína.
>
> Portas duplas de bronze estão fechadas para o leste. Ao norte, uma larga escada sobe para a escuridão. Um corredor iluminado ao sul contém outro conjunto de portas de bronze, pela qual vocês ouvem tons melancólicos e imponentes de um órgão.

O corredor do sul é descrito na área K9. A larga escadaria leva a área K19.

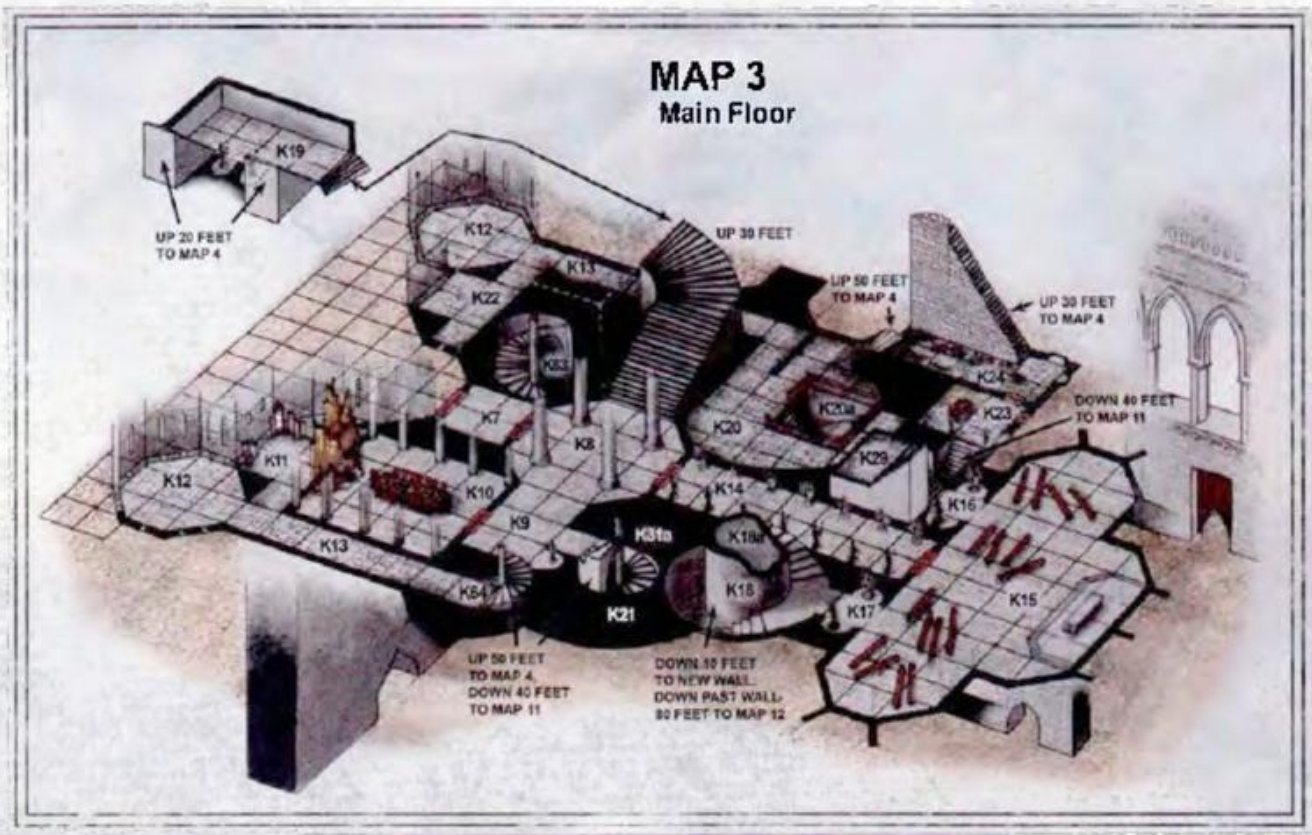
Se os personagens estão aqui por convite, adicione o seguinte:

> Um elfo de pele morena e cabelos longos e negros desce pela larga escadaria, sereno como gato. Ele usa um manto cinza sobre uma armadura de couro preta e tem uma cimitarra polida presa ao cinto. "Meu mestre os aguarda", diz ele.

O elfo é **Rahadin**, o mordomo do castelo (veja apêndice D). Ele luta apenas se atacado. Caso contrário, ele dirige os personagens à sala de jantar (área K10), os coloca para dentro, puxa as portas após eles e se retira para a área K72 pela Escada da Torre Sul (área K21).

Desenvolvimento

Depois que todos deixam esta sala, as oito **gárgulas** atacam qualquer personagem que se atreva a retornar. As gárgulas também descem para lutar se forem atacadas. Quando as gárgulas atacam, a turbulência no ar provocada por suas asas apaga as fracas tochas nos candeeiros, mergulhando o corredor na escuridão, a menos que os personagens tenham fontes de luz.



K9. Salão de Visitas

Tochas tremeluzem contra as paredes deste salão abobadado. Ao leste, um corredor arqueado se estende por seis metros, terminando em uma escada em espiral que vai para cima e para baixo. Ao lado do corredor, uma armadura lustrada e brilhante, fica em posição de sentido em uma alcova baixa. Para oeste, grandes portas duplas estão ligeiramente abertas, e uma luz constante e brilhante escapa pela abertura. Os sons de música do órgão vêm de trás delas, derramando sua melodia de poder e derrota pelo corredor.

A armadura que está na alcova é apenas uma armadura de placas normal que é bem cuidada.

A escada leva até a área K61 e até a área K30. As portas duplas fornecem acesso à área K10.

K10. Sala de Jantar

A primeira vez que os personagens entrar nesta sala, leia:

Três grandes lustres de cristal iluminam brilhantemente esta magnífica câmara. Pilares da pedra ficam contra paredes de mármore branco embotadas, apoiando o teto. No centro da sala, uma longa e pesada mesa é coberta por um fino tecido de cetim branco. A mesa está repleta de muitos alimentos deliciosos: bife assado em um molho apetitoso, raízes e ervas de todos os gostos e frutas e vegetais frescos. Lugares são postos para cada um de vocês com fina porcelana e delicada prataria. Para cada assento há um cálice de cristal cheio de um líquido âmbar com uma fragrância delicada e tentadora.

No centro da parede oeste, entre as imagens do chão ao teto, há um enorme órgão. Seus tubos retumbam uma estrondosa melodia que expressa grandeza e aflição. Sentada ao órgão, distante de vocês, uma figura única toca as teclas em arrebatado êxtase. A figura de repente para, e quando um profundo silêncio recai sobre refeitório, ele lentamente se volta para vocês.

A figura é uma ilusão de Strahd. Ela dá as boas vindas aos personagens e os convida a jantar. A ilusão atua como Strahd e desempenha o papel do anfitrião gracioso, falando gentilmente e dizendo aos personagens que eles são livres para explorar o castelo. "Strahd" pode falar sobre sua família ou lançar luz sobre a história do castelo, mas a ilusão não fornece informações úteis sobre os habitantes, tesouros ou perigos do castelo, além de dizer que o castelo não recebe muitos convidados. O vampiro ilusório conversa com os personagens por não mais que 3 rodadas, e nunca deixa o banco do órgão. Quando o tempo acaba, ou se a ilusão é atacada, simplesmente desaparece com um gargalhar escarnecedor.

No momento em que a figura desaparece, um vento feroz e rude se ergue e ruge pelo corredor, apagando todas as tochas acesas. Os personagens ouvem o lamento das antigas dobradiças e o forte baque de muitas portas pesadas que se fecham, uma após o outra, à distância. Eles também ouvem o portão se fechar e o gemido cansado da ponte levadiça envelhecida sendo erguida. Finalmente, a menos que as portas para esta sala estejam abertas, elas se fecham (mas não se trancam). Se os personagens abrirem as portas, eles veem que todas as tochas nas áreas K7, K8 e K9 foram apagadas.

O órgão parece preso ao local e imóvel, mas um personagem que fizer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) contra CD 20, nota marcas de riscos no chão que sugerem que o órgão pode ser deslizado. Um personagem que tente pressionar várias teclas e pedais descobre que um dos pedais, quando pressionado, faz com que o órgão deslize para fora de cerca de 60 centímetros, permitindo o acesso a uma porta secreta na parede traseira que se abre na área K11. Porque esta porta secreta está escondida atrás do órgão, ela não pode ser encontrada e aberta até o órgão ser removido do caminho.

A comida na mesa é saborosa, o vinho delicioso.

K11. Posto de Arquearia Sul

O pátio do castelo é visível através de seteiras nas paredes norte e oeste. Inclinados contra as paredes estão imagens de vários tamanhos, alguns tão altos quanto humanos e outros pequenos o suficiente para caber em uma mochila.

Cada seteira possui 75 centímetros de altura e 10 centímetros de largura. As imagens emolduradas (dezessete no total) costumavam ficar penduradas em várias paredes do castelo. Strahd as tirou e guardou aqui.

Uma porta secreta na parede leste pode ser aberta para revelar a parte de trás do órgão de tubos na área K10. Os personagens não podem passar pela porta secreta enquanto o órgão está bloqueando, e o órgão não pode ser movido desse lado.

K12. Posto da Torre

Um teto alto e abobadado cobre a sala octogonal de trinta pés de largura diante de você. Afrescos desbotados pela idade adornam o teto, mas suas figuras são impossíveis de distinguir. As seteiras altas e finas contemplam o pátio.

Cada fenda de seta possui 75 centímetros de altura e 10 centímetros de largura.

K13. Sala de Acesso ao Posto da Torre

Este longo e estreito corredor corre de leste a oeste. Teias de aranha enchem o corredor, obstruindo a visão para além de alguns metros.

K14. Corredor da Fé

Este grande salão é abafado por poeira e se estende pela escuridão à frente. Teias pendem do teto arqueado como cortinas, e estátuas de cavaleiros de tamanho natural se alinham no corredor de ambos os lados, seus olhos parecendo observá-los.

As estátuas são inofensivas. Seus olhos em movimento são uma simples ilusão de ótica.

Portas duplas ficam nas duas extremidades do corredor. Acima das portas que levam à área K15, há um símbolo de bronze batido que parece um sol nascente ou poente.

K15. Capela

Indistintos filtros de luz coloridos através de janelas altas, quebradas e embarcadas de vitrais, iluminam a antiga capela de Ravenloft. Alguns morcegos voam perto do topo do teto abobadado de vinte e sete metros de altura. Uma varanda percorre o comprimento da parede oeste, a cinquenta pés acima do chão. No centro da varanda, duas formas escuras se assemelham a cadeiras altas.

Bancos cobertos por séculos de poeira encontram-se sobre o chão em completa desordem. Além desses destroços, iluminados por um eixo de luz penetrante, um altar ergue-se sobre uma plataforma de pedra. Os lados do altar são esculpidos com baixo relevo de figuras angélicas entrelaçadas com vinhas. A luz de cima cai diretamente sobre uma estatueta de prata. Uma figura coberta está caída sobre o altar, e uma maça negra repousa no chão perto de seus pés.

A figura caída no altar é tudo o que resta de Gustav Herrenghast, um clérigo leal e mau humano que tentou obter o *Ícone de Ravenloft* e não sobreviveu à tentativa. Ver "Tesouro" abaixo para obter mais informações sobre o ícone e as posses de Gustav.

Uma pedra esculpida arruinou cordões da varanda do andar de cima, que é descrita na área K28.

Tesouro

A estatueta no altar é um artefato chamado *Ícone de Ravenloft* (veja apêndice C). Qualquer criatura maligna que toca a estatueta deve fazer um teste de resistência de Constituição contra CD 17, sofrendo 88 (16d10) de dano radiante em uma falha, ou metade de dano em um sucesso. A estatueta é segura a todas as criaturas para manuseá-la uma vez que não está mais em contato com o altar.

O cadáver de Gustav usa uma capa preta bonita, coberta de peles, bordada com fio dourado (valor de 250 po) e uma cota de malha, ambos não mágicos. A maça negra de Gustav é uma *maça de terror*.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura das cartas revelar que um tesouro está aqui, ele está no chão atrás do altar.

Se a leitura das cartas indicar um encontro com Strahd nesta área, ele está entre os morcegos que voam abaixo do teto ou ele está parado em uma extremidade da capela - uma forma escura no vasto salão.

K16. Acesso Norte da Capela

Esta sala arqueada se conecta a uma vasta câmara ao leste e a uma escada que sobe para oeste. Alcovas nas paredes norte e sul guardam esculturas de oito pés de altura de cavaleiros armados em compleições musculosas. Sombras negras pendem sobre seus rostos.

As estátuas são inofensivas. A vasta câmara a leste é a capela (área K15). A escada a oeste é descrita na área K29.

K17. Acesso Sul da Capela

Esta sala arqueada se conecta a uma vasta câmara ao leste e ao fim de uma escada a oeste. À esquerda do patamar, as escadas circundam pela escuridão. À direita, as escadas sobem entre cortinas grossas de teias de aranha. Alcovas nas paredes norte e sul possuem esculturas de oito pés de altura de cavaleiros com lâminas brilhantes. As sombras negras obscurecem seus rostos.

As estátuas são inofensivas. A vasta câmara a leste é a capela (área K15). A escada a oeste é descrita na área K18.

K18. Escada da Torre Principal

As grandes lajes desta escada em espiral levam para cima e para baixo em torno de um núcleo de pedra de vinte pés de largura. Teias de aranha enchem a escada, tornando difícil ver o teto. Fortes vigas cedem por séculos de suporte de peso.

A escada começa na área K84 e espirala para cima em torno de um eixo central (área K18a), subindo 900 metros até o topo da torre principal (área K59).

Uma obra construída recentemente, a parede bloqueia a escada 10 pés antes do patamar a oeste da área K17. Uma fenda nesta parede permite que gás (ou um vampiro em forma gasosa) passe de um lado da parede para o outro. Um personagem que inspeciona a parede de perto pode detectar a fenda com teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) contra CD 10. A parede é muito resistente para que os personagens derrubem, mas eles podem criar um buraco suficiente para rastejar em 1 hora, ou reduzir a parede inteira a uma pilha destroços e entulho em 2 horas.

Nove metros abaixo da parede de alvenaria e 15 metros acima do pé dos degraus, uma pequena rachadura se formou na parede exterior da escada. A rachadura é de 1,25 centímetros de largura, 13 centímetros de altura e 30 centímetros de profundidade; conduz à adega do castelo (área K63). Os personagens podem notar a fissura automaticamente à medida que sobem ou descem as escadas. Abrir a fenda o suficiente para se espremer através da parede requer uma grande escavação e levaria vários dias.

O eixo que estas escadas envolvem (área K18a) corre verticalmente da área K59 para a área K84 sem quaisquer orifícios ou obstruções. A parede interna, entre a escada e o eixo, é sólida.

K18a. Eixo de Torre Principal

Os personagens podem acessar este eixo de pedra de 3 metros de diâmetro e 119 metros de altura da parte superior ou inferior da torre principal (áreas K59 e K84, respectivamente).

O eixo é escuro e entupido de teias de aranha. Um vento forte faz com que as teias se agitem. Escalar o eixo é impossível sem o auxílio da magia ou do uso de um kit de alpinista, uma vez que existem poucos apoios para as mãos.

Os morcegos nas catacumbas (área K84) voam pelo poço durante a noite, saindo do Castelo Ravenloft através de várias seteiras e buracos no topo da torre (área K59). Após se alimentarem, eles retornam pela mesma rota.

K19. Grande Patamar

Escadas maciças sobem até um patamar de seis metros de largura por doze metros de comprimento. Arcos de pedra suportam um teto coberto de afrescos com uma altura de seis metros. Os afrescos retratam cavaleiros blindados a cavalo, suas características mais finas desbotadas para além de qualquer reconhecimento.

Uma nuvem de poeira fina flutua no ar aqui. Em cada extremidade da parede sul, uma escada ergue-se na escuridão. Entre as escadas estão alcovas gêmeas, cada uma contendo uma armadura de pé coberta com manchas escuras. Cada armadura segura uma maça, cujo "fim comercial" é moldado como a cabeça de um dragão. As palavras gravadas nos arcos acima das armaduras foram riscadas.

Ambas as escadas na parede sul sobem até a área K25. As escadas maciças conduzem à área K8. Qualquer um que cruza na frente das alcovas ao longo da parede sul ativa as armaduras.

Ambas as armaduras são armadilhas mecânicas, cada um ativada por uma placa de pressão no chão na frente da sua alcova. Um personagem que procura armadilhas em uma dessas localizações percebe as duas placas de pressão com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15.

Quando 18 quilos ou mais são colocados em uma placa de pressão, a armadura mais próxima da placa se põe à frente, levantando os braços e empunhando a sua maça. Qualquer criatura em pé em uma placa de pressão quando disparar a armadilha deve ser bem-sucedido em um teste de desistência de Destreza CD 14 ou sofrerá 7 (2d6) de dano de concussão da armadura ativada. Depois de se mover e atacar, a armadura se retrai. A placa de pressão se recompõe em 1 minuto, após o que a armadilha da armadura pode ser acionada novamente.

As armaduras atuam como fantoches de metal - uma pequena piada destinada mais a assustar os visitantes

do que a causa-los danos. Uma placa de pressão pode ser desativada por um personagem que usa ferramentas de ladrão e faz um teste de Destreza CD 15 com sucesso. Uma armadilha também pode ser desabilitada destruindo sua armadura, que tem CA 18, 5 pontos de vida e imunidade a dano psíquico e de veneno.

K20. Coração da Dor

Um piso de mosaico acrescenta um toque de cor à torre escura, fria e vazia que sobe acima de vocês. Uma escada em espiral sobe lentamente pela escuridão, abraçando a parede exterior. No centro da sala, outro conjunto de escadas desce.

A escada no centro do chão (área K20a) leva à área K71.

A escada em espiral não tem corrimão e liga o piso principal do castelo com cada nível acima. Primeiro, a escada sobe 15 metros até um patamar (mostrado no mapa 4), do qual um arco aberto conduz à área K13. Ao leste dessa abertura está uma porta secreta que esconde uma escada que conduz à área K34.

As escadas sobem outros 12 metros até outro patamar (mostrado no mapa 5), com os arcos que levam às áreas K45 e K46 e, em seguida, sobem mais 30 metros para uma plataforma abaixo do coração da torre (mostrado no mapa 8). A escada envolve o coração, terminando no topo da torre (área K60).

O Coração

A torre, incluindo a escada em espiral, está viva. Quando os personagens colocam o pé na escada pela primeira vez, leia:

À medida que vocês pisam na escada em espiral, uma luz avermelhada acende-se no alto, ao que prossegue um lento e pulsante brilho vermelho. Agora vocês veem a completa imensidão desta torre. A escada em espiral circunda a altura total da torre. A torre, com dezoito metros de largura na base, torna-se mais estreita à medida que ele sobe. No pináculo da torre oca, um enorme coração de cristal pulsa com luz avermelhada. Acima do coração, as escadas continuam acima.

Role a iniciativa dos personagens e do Coração da Dor. Se os personagens saírem da torre e depois retornarem, eles podem rolar novamente a iniciativa, mas a contagem do coração não muda.

A torre despertada se agita e age na contagem da iniciativa do Coração da Dor. Qualquer criatura nas escadas ou escalando em uma parede da torre no início do turno do Coração deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou caíra até a base da torre. Personagens que estão rastejando ou que deitam na escada tem sucesso automaticamente.

O Coração da Dor é um coração de cristal vermelho de 3 metros de diâmetro que flutua perto do topo da torre. Os personagens que estão na escada próxima podem fazer ataques corpo a corpo contra ele, desde que suas armas tenham um alcance de pelo menos 3 metros. O coração de vidro tem CA 15 e 50 pontos de vida. Se reduzido a 0 pontos de vida, ele se quebra, e seus estilhaços de cristal se transformam em sangue, que chove no interior da torre e na escada. A destruição do Coração da Dor faz com que a torre pare de tremer e seu interior fica escuro. Destruir o coração concede aos personagens 1.500 EXP.

Strahd e o Coração da Dor estão conectados, de modo que qualquer dano que Strahd sofra é transferido para o coração. Se o coração absorve o dano que o reduz a 0 pontos de vida, ele é destruído, e Strahd sofre o dano restante. O Coração da Dor recupera todos os seus pontos de vida ao amanhecer se tiver pelo menos 1 ponto de vida restante.

O Coração da Dor é mantido suspenso pela vontade de Strahd. Conjurar *dissipar magia* sobre ele não produz efeito.

Alabardas Animadas. Dispostas nas paredes ao longo da seção da escada mais próxima do coração estão dez alabardas animadas; use o bloco de estatísticas da **espada voadora** no *Manual dos Monstros*, mas aumente o dano de cada alabarda em 1d10+1 e reduza a CA para 15. As alabardas atacam qualquer criatura que ameace o Coração da Dor.

Crias Vampíricas. Strahd sente se algum dano é causado ao Coração da Dor e envia quatro crias vampíricas para destruir os responsáveis. Elas são antigos aventureiros que Strahd derrotou há muito tempo. Elas usam sua característica de patas de aranha para deslizar ao longo das paredes da torre e chegar em 3 rodadas.

K20a. Escada do Salão da Torre

Esta escada conecta as áreas K20 e K71.

K21. Escada de Torre Sul

Tochas tremeluzentes em arandelas de ferro iluminam essa escada em espiral. Um vento gélido circula para baixo pela escada, aparentemente para matar o calor das tochas.

Estas escadas começam na área K73 e sobem pelas áreas K61, K9, K30 e K35 antes de terminar na área K47.

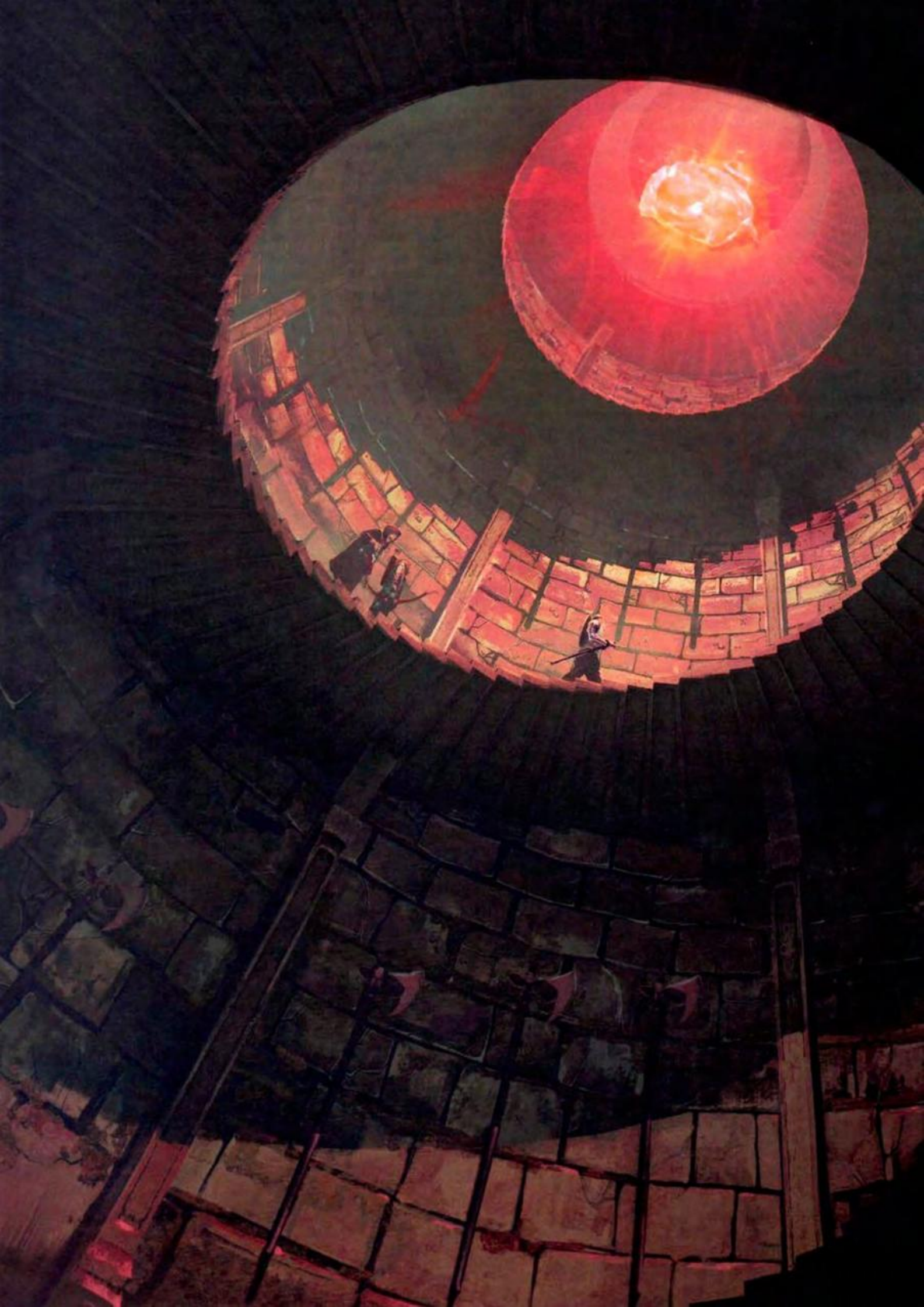
K22. Posto de Arquearia Norte

O pátio do castelo é visível através de seteiras nas paredes.

Cada seteira possui 75 centímetros de altura e 10 centímetros de largura.

K23. Entrada de Serviços

Penumbra adentra por uma janela coberta de poeira na parede leste. Uma porta ao lado da janela leva ao pátio nordeste do castelo.



Tudo nesta sala é recoberto com poeira, incluindo uma mesa grande e pesada no centro do piso. Um livro grosso fica aberto em uma mesa, com um tinteiro e uma pena ao lado. Há uma porta quebrada na parede norte, e uma escada na parede sul mergulha na escuridão. Em cada lado da escada, uma figura esquelética usando uma cota de malha parece de pé em prontidão, empunhando uma alabarda enferrujada.

Os esqueletos, que foram montados por Cyrus Belview (veja área K62), são mantidos em conjunto com armações de arame e pendurados em cavilhas. Eles não representam nenhuma ameaça.

A escada desce para a área K62. A porta leste que conduz ao pátio está estufada em sua moldura e requer um teste de Força CD 10 para ser forçada a abrir. A porta do norte está rachada e pendurada pelas dobradiças; além dela, fica outra câmara cheia de poeira (área K24).

O livro antigo está encharcado e frágil, mas a tinta no tinteiro está fresca. No topo de cada página está descrita a mensagem "Por favor, registre-se para sua própria conveniência e a de seus parentes mais próximos". Mais da metade do livro está preenchido com nomes, todos ilegíveis.

K24. Quarto de Serviços

Móveis quebrados e tecidos rasgados estão espalhados por esse quarto de seis por doze metros. Uma luz fraca vem de um par de janelas sujas no canto nordeste. Uma escada estreita, sem corrimão, sobe ao longo da parede norte.

As escadas levam à área K34.

Corte do Conde

Consulte o mapa 4 do castelo para as áreas K25 até K34.

K25. Salão de Audiências

Uma penumbra do pátio recai neste grande salão através do vidro quebrado e das treliças de ferro de uma grande janela na parede oeste. Este espaço imenso é um lugar de escuridão fria e chuvosa. Candeeiros de ferro vazios pontilham as paredes. Centenas de teias de aranha carregadas de poeira cobrem o corredor, ocultando o teto da vista. Diretamente em frente à janela, está um conjunto de portas duplas na parede leste. Mais ao sul, uma porta simples também leva a muralha leste.

As escadas em ambas as extremidades da parede norte conduzem para baixo. Na extremidade sul da sala, um grande trono de madeira fica no topo de um estrado de mármore. O trono no alto apoio está virado para o sul, longe da maior parte da sala.

Uma porta secreta na parede sul leva à área K13. Está escondida por poeira e teias de aranha e requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 16 para encontrar.

Ambas as escadas na parede norte conduzem à área K19. As portas duplas orientais podem ser abertas para revelar a área K26 além. A única porta na parede leste abre na área K30.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, ele se encontra no estrado de mármore, logo atrás do trono.

Se a leitura de cartas indica um encontro com Strahd nesta área, ele estará sentado no trono de madeira.

K26. Posto de Guardas

Se os personagens entrarem nesta sala através do conjunto de portas duplas, leia:

As portas se abrem para revelar outro conjunto de portas duplas três metros à frente. Entre essas portas, um corredor de três metros de largura se estende de norte a sul. Em cada extremo do corredor, flutuando na escuridão, está um esqueleto humano usando armadura enferrujada e o uniforme esfarrapado da guarda do castelo.

Os esqueletos "flutuantes" pendem de cavilhas nas paredes norte e sul. Os esqueletos, que foram montados por Cyrus Belview (veja a área K62), são montados por fios e são inofensivos. Atrás do esqueleto na parede norte está uma porta secreta que pode ser aberta na área K33.

Se os personagens entram nesta sala por meio da porta secreta adjacente à área K33, eles veem o esqueleto pendurado no interior da porta secreta logo que a abrem e, com uma fonte de luz ou visão no escuro, podem ver o esqueleto também no extremo sul do corredor.

K27. Salão Real

Este salão de seis metros de altura tem um teto abobadado escuro coberto de teias de aranha. Um gemido baixo parece percorrer o comprimento do corredor à medida que ele aumenta e diminui, entoando tristeza e desespero.

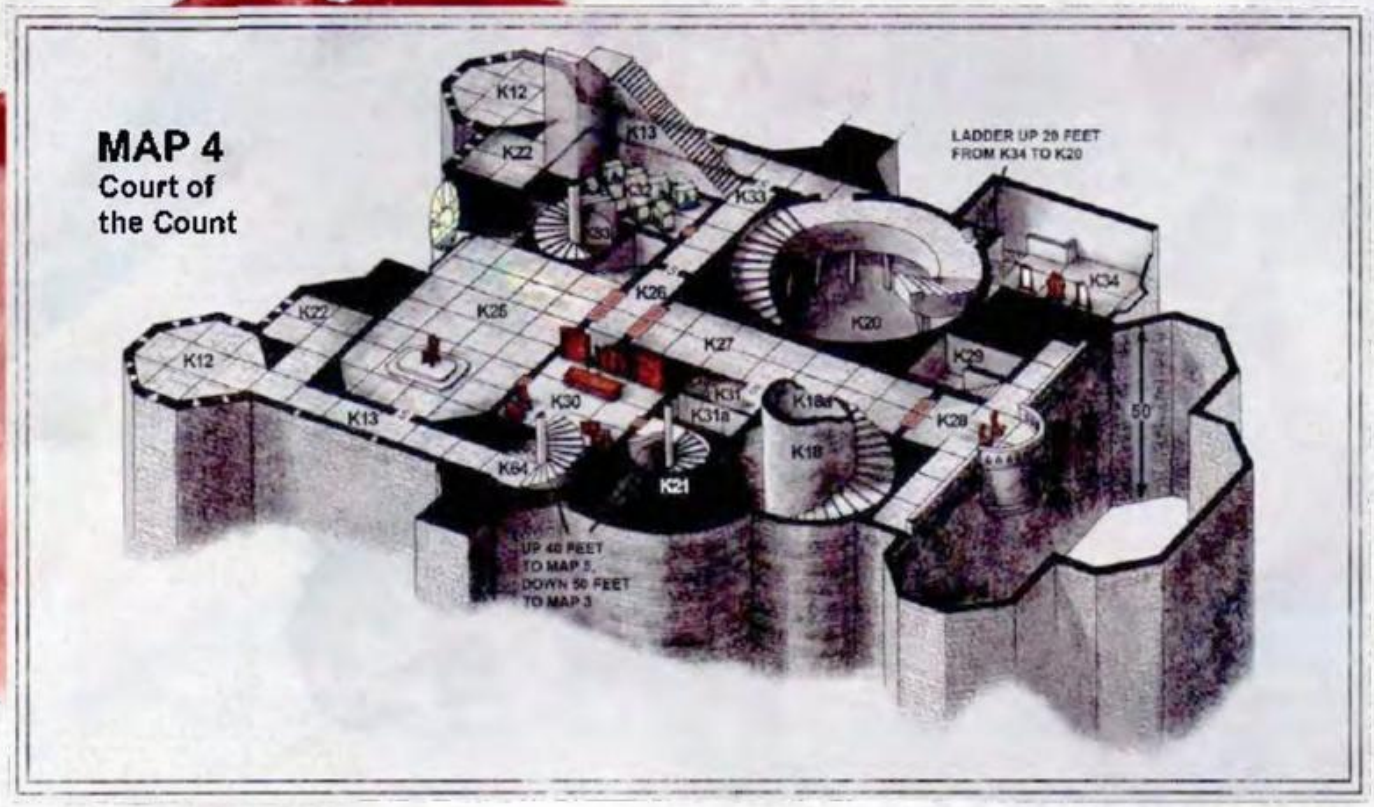
O gemido é apenas o vento.

Os personagens que examinam o teto podem, com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20, polias fixadas e uma corda que corre no comprimento total do corredor ao longo do teto, bem escondida pelas teias de aranha. Esses itens são explicados em "Voo do Vampiro" abaixo.

No meio do corredor, no lado sul, há uma porta secreta estreita que pode ser aberta para revelar a área K31.

Voo do Vampiro

Oculto em um compartimento acima do conjunto ocidental de portas duplas está um manequim de madeira vestido para se parecer exatamente com Strahd. Veste um manto preto, suas presas à mostra; e os braços e os dedos de garras estão estendidos de uma maneira ameaçadora. O manequim está preso a uma corda que corre através de polias presas ao longo do teto do corredor.



Quando um ou mais personagens atingem o ponto médio do corredor de qualquer direção, leia:

> Vocês ouvem um som raspado de pedra contra pedra, seguido do grito de um morcego. Na direção do barulho, você vê o rosto feroz, as garras estendidas, e a capa preta de um vampiro batendo sobre você! Um riso profundo e gutural enche o corredor.

O ruído de raspagem é o som da abertura do compartimento oculto, e o rangido é o som das polias que suportam o peso do manequim à medida que desliza pelo ar. O riso é um efeito mágico inofensivo semelhante ao criado por um truque prestidigitação.

Faça com que os jogadores rolem iniciativa e execute isso como um encontro de combate com o "vampiro" que atua na contagem de iniciativa 5. Por sua vez, o manequim voa sobre os personagens, a 3 metros acima do chão, e não para até chegar ao extremo leste do corredor. No seu próximo turno, inverte a direção e voa de volta ao seu compartimento. A armadilha é reiniciada após 1 minuto.

Um personagem que ataca o manequim do chão precisa de um alcance de pelo menos 3 metros. O manequim tem CA 15 e 10 pontos de vida, e é imune dano de veneno e psíquico. Se o manequim for reduzido a 0 pontos de vida enquanto estiver no ar, ele cai no chão.

K28. Varanda Real

> Um corrimão de pedra esculpida encerra esta longa varanda, que tem vista para a capela de Ravenloft. Dois tronos ornamentados ficam lado a lado no centro da varanda, cobertos de poeira e emaranhados por teias de aranha. Os tronos se afastam das portas duplas que dão acesso à varanda.

Dois **zumbis Strahd** (veja apêndice D) estão assentados nos tronos. Eles permanecem imóveis até que um deles seja perturbado ou outra criatura chegue ao alcance de um zumbi, e então eles atacam.

A sacada fica a 15 metros acima do chão da capela (área K15). Uma escada a norte das portas duplas leva à área K29.

K29. Patamar Rangente

> Esta escada é feita de madeira velha que se curva sob os pés, rangendo e gemendo.

A escada sobe da área K16 para a área K28. Parece instável, mas é robusta. As criaturas na área K28 não podem ser surpreendidas por qualquer pessoa que suba pela escada rangente.

K30. Contador Real

> Rolos empoeirados e tomos se alinham nas paredes desta sala. Mais pergaminhos e livros estão espalhados pelo chão, em torno de quatro pesados cofres de madeira equipados com cadeados de ferro com segredo. O único espaço de pavimento desobstruído está diretamente em frente às portas nas paredes leste e oeste.
>
> No centro desta bagunça fica uma grande mesa negra. Uma figura se acocora sobre um banquinho alto, rabiscando um pergaminho aparentemente interminável de papel com uma caneta de tinta seca. Próximo a ele pende uma corda de um buraco no teto.

A figura é Lief Lipsiege (CM humano masculino **plebeu**), um contador. Ele está acorrentado à mesa de madeira pesada e não tem interesse nos personagens ou suas preocupações. Sob nenhuma circunstância, ele sai

voluntariamente da sala. Lief puxa a corda no instante em que ele se sente ameaçado.

Puxar a corda requer uma ação. Quando a corda é puxada, um gongo tremendamente alto soa. Uma ou mais criaturas chegam 1d6 rodadas depois, atacando qualquer personagem ainda na sala. Determine as criaturas aleatoriamente rolando um d4:

d4	Criatura
1	1d6 **sombras**
2	1d4 **crias vampíricas**
3	1d4 **inumanos**
4	1 **aparição**+1d4+1 **espectros**

Lief foi obrigado a servir Strahd há muitos anos. Ele mantém todos os livros para Strahd, registrando as riquezas e conquistas do vampiro. Lief está aqui a mais tempo do que ele pode se lembrar. Ele é mal-humorado porque Strahd não lhe permite saber sobre todos os seus tesouros. Mesmo assim, Lief descobriu onde está um dos tesouros secretos de Strahd. Se ele for tratado com bondade, Lief divulgará o esconderijo do *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso* (veja apêndice C), conforme indicado pela leitura de cartas. Lief pode desenhar um mapa bruto que mostra uma rota para esse local. Seu mapa é geograficamente preciso, mas ele admite que não conhecer ou evitar quaisquer perigos que possam estar no caminho. Lief não sabe necessariamente o caminho mais direto para a localização do símbolo.

Lief sabe que há uma chave que destrava todos os quatro baús, mas ele não consegue lembrar onde a escondeu. Veja "Tesouro" abaixo para obter mais informações.

A porta ocidental leva à área K25. A porta oriental fornece acesso a uma escada (área K21) que leva à área K9 e até uma aterragem fora da área K35, continuando para cima a partir da área K47.

Tesouro

A sala contém centenas de livros e pergaminhos sem valor que descrevem os procedimentos contábeis. O primeiro personagem que passa pelo menos 10 minutos procurando pelo quarto e tem sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 15 encontra um livro com uma capa de couro manchada de sangue. As páginas deste livro foram furadas, criando um buraco no qual Lief escondeu a chave de ferro que destrava os quatro cofres de madeira nesta sala.

Dois dos baús trancados contêm 10.000 pc cada. Um terceiro cofre contém 1.000 po. O quarto cofre contém 500 pl, sob as quais está escondido um manual de saúde corporal.

K31. Engrenagens

Os cheiros de graxa e madeira bem oleada atingem suas narinas quando você abre a porta. Esta sala de três por seis metros é preenchida com máquinas intrincadas, com exceção de pequenos espaços entre as engrenagens de pedra e as correntes e polias de ferro. Do outro lado da maquinaria, ao sul, está um eixo retangular que sobe da escuridão e continua por esta sala. Anexado à parede oeste está uma chapa de aço que possui uma alavanca de ferro que se projeta para baixo.

Ver o diagrama na página 76. O eixo (área K31a) desce 27 metros daqui até a área K61 e sobe 12 metros para a área K31b. Mais 12 metros acima está um alçapão de pedra no teto que se abre na área K47.

O funcionamento da máquina nesta sala levanta um compartimento de pedra do fundo do eixo, elevando-o para além da sala até o topo do eixo. Veja a área K61 para obter mais informações sobre a armadilha do elevador.

Um personagem pode gastar 1 minuto desabilitando a maquinaria nesta sala. A armadilha do elevador não funcionará até que a maquinaria seja reparada.

A alavanca de ferro ajustada na parede ocidental está normalmente na posição "para baixo". Movendo-a para a posição "para cima" ativa a armadilha e sobe o elevador. Escorregando-o de volta, abaixa o elevador e reinicia a armadilha.

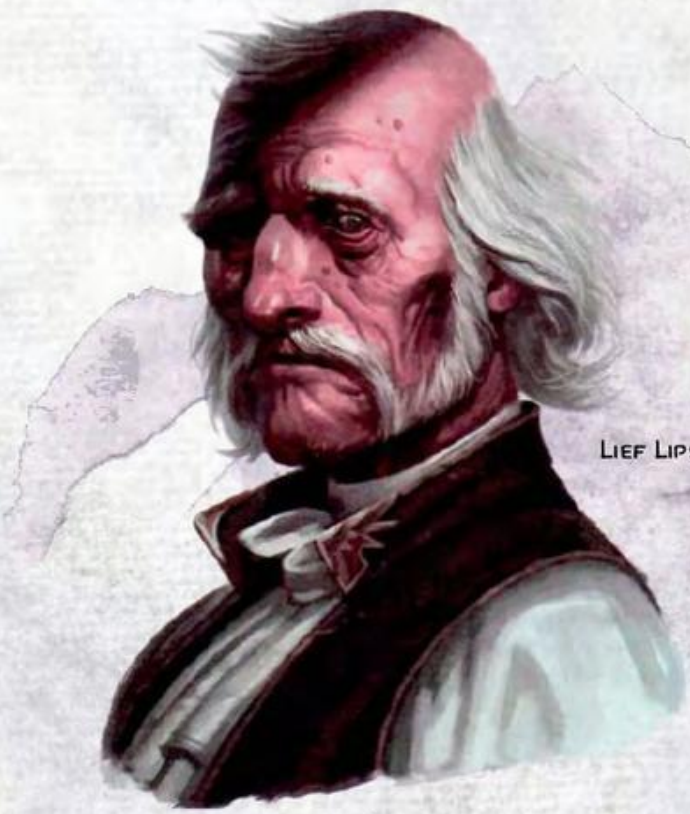
Quando a armadilha do elevador na área K61 é ativada, todas as correntes, polias e engrenagens nesta sala se movem ao mesmo tempo. Demora 10 segundos (1 rodada) para o elevador atingir o topo do eixo e a máquina não para até o elevador completar sua jornada.

Uma porta secreta na parede norte é fácil de detectar a partir deste lado (não é preciso teste de habilidade) e abre para a área K27.

K31a. Eixo do Elevador

O ar frio preenche esse eixo retangular, cujas paredes e desgastadas são revestidas por bolor. Correntes de ferro se estendem para cima e para baixo do eixo. As ligações das correntes são grossas e cobertas com graxa.

O eixo tem 52 metros de altura. Começa na área K61, sobe 27 metros para a área K31, outros 12 metros para a área K31b e outros 12 metros para a área K47.



Lief Lipsiege

Quando a armadilha do elevador é ativada (veja a área K61 para detalhes), um compartimento de pedra que mede 3 metros de lado sobe a metade ocidental do eixo. Ao mesmo tempo, um sólido bloco de pedra, também de 3 metros de lado, desce na metade leste do eixo, agindo como contrapeso. Ambos os blocos de pedras têm correntes de ferro grossas que são aferrolhadas, pelas quais são içados e abaixados, conforme necessário.

Escalar o eixo é impossível sem o auxilio de magia ou o uso de um kit de alpinista, porque as paredes são lisas e emboloradas, e as correntes de ferro oleadas são muito grossas e escorregadias para segurar.

Colocado no teto do eixo está um alçapão de pedra de 1,5 metros quadrados que pode ser aberto para revelar a área K47.

K31b. Acesso de Eixo

Esta sala de três metros quadrados tem vista para um eixo vertical para o sul que mergulha na escuridão e continua para cima.

Este ponto de vantagem está 39 metros da parte inferior do eixo (área K31a). Doze metros para baixo está a área K31, e 12 metros para cima está um alçapão de pedra no teto que se abre na área K47.

Uma porta na parede norte é fácil de detectar a partir deste lado (não é preciso teste de habilidade) e abre para a área K39.

K32. Criada do Inferno

Lâmpadas a óleo iluminam esta longa e retangular câmara com paredes com painéis de carvalho. Laços amarelados e manchados estão pendurados ordenadamente a partir de oito camas de dossel. A figura de uma mulher move-se ligeira pela sala, esfregando móveis e cantarolando serenamente. Em volta do pescoço pálido e delgado, um colar de ouro com um pingente de rubi.

A empregada, Helga Ruvak, é uma **cria vampírica** que afirma ser a filha do sapateiro da aldeia, sequestrada e forçada a servir Strahd. Ela pede (ou implora se necessário) para ser salva desse horrível lugar.

Helga vai se juntar ao grupo se os personagens lhe oferecerem. Ela pretende atacar os personagens, mas faz isso somente se sentir uma oportunidade que não envolve ter que lutar contra o grupo inteiro. Ela também ataca se for ordenada por Strahd.

Helga desempenha o papel da inocente donzela em dificuldade até o final, revelando sua ferocidade apenas quando ela ataca. Ela é, de fato, a filha do sapateiro que ela afirma ser, mas ela escolheu uma vida de maldade com Strahd.

Tesouro

O colar de ouro de Helga com seu pingente de rubi é um presente de Strahd. O colar tem quase cinco séculos e vale 750 po.

K33. Escada do Aposento Real

Este salão escuro está escondido atrás de duas portas secretas.

Este corredor arqueado foi varrido. Painéis de carvalho decoram as paredes a uma altura de doze metros. Guarnecendo a parede leste acima dos painéis de madeira estão três lâmpadas de óleo apagadas espaçadas em três metros de distância. Uma porta de madeira simples está colocada na parede ocidental, e luz se filtra através de suas rachaduras. Uma escada na extremidade norte da parede ocidental sobe à escuridão.

A escada sobe 12 metros para a área K45. A porta na parede oeste abre para a área K32.

K34. Piso Superior dos Serviçais

Janelas empoeiradas permitem que penumbra ilumine a sala do andar de cima. Molduras de cama quebradas e pedaços rasgados de colchões estão pelo chão. Um guarda-roupa alto e empoeirado com a forma grosseira de um caixão, suas portas negras pintadas com criaturas feéricas, está entre dois espelhos de corpo inteiro trincados pendurados na parede sul. Uma escada desce pela parede norte.

Se alguém abrir o guarda-roupa, leia:

Um vestido branco amarelado pelo tempo voa para fora do guarda-roupa e começa a dançar no meio do quarto. O vestido parece se agita como na música da tempestade.

Se alguém toca o vestido dançante, ele cai em uma pilha sem vida no chão. Caso contrário, dança para sempre. Pendurados no guarda-roupa estão alguns uniformes de servos apodrecidos, nenhum deles é animado ou valioso.

Situada na parede sul, atrás do espelho pendurado a oeste do guarda-roupa, está uma porta secreta. Pode ser aberta para revelar um armário sufocado com poeira e teias de aranha e que contém uma escada de madeira que leva 6 metros a outra porta secreta na escada da torre (área K20).

A escada conduz à área K24.

Quartos de Lamentação

Consulte o mapa 5 do castelo para as áreas K35 até K46.

K35. Insetos Guardiões

Uma porta de aço delicadamente gravada fica no extremo oeste deste corredor curto e escuro. Detalhes intrincados destacam-se claramente na superfície da porta. A porta parece brilhar com uma luz própria, intocada pelo tempo. Flanqueando a porta estão duas alcovas na sombra. Uma figura escura e vagamente em forma humanoide está em cada alcova.

As figuras escuras são quatro **enxames de ratos** empilhados em cima uns dos outros para formar formas semelhantes a um homem (dois enxames por ninhada). Esses ratos estão sob o controle de Strahd e atacam qualquer pessoa que tente passar por essa área.

A porta de aço está gravada com imagens de um rei humano armado a cavalo, uma majestosa gama de montanhas e estrelas cadentes no fundo. Pequenas figuras de pessoas e lobos enquadram a imagem.

K36. Sala de Jantar do Conde

A poeira assalta seus pulmões. Um cheiro doce e pungente de decadência preenche esta sala, no centro da qual fica uma longa mesa de carvalho. Um cobertor de poeira cobre a mesa e sua porcelana fina e talheres. No centro da mesa, um grande bolo em camadas se inclina pesadamente para o lado. O glacê uma vez branco tornou-se verde pelo tempo. Teias de aranha pendem como laços empoeirados por todos os lados do bolo. Uma única figura de boneca de uma mulher bem vestida adorna a crista do bolo. Por cima há um candelabro envernizado de ferro forjado. Uma janela arqueada na parede sul está coberta com pesadas cortinas. Descansando em um suporte de madeira junto à janela há um alaúde empoeirado, e em silêncio no canto sudoeste está uma alta harpa envolta em teias de aranha.

O bolo de casamento tem mais de quatro séculos de idade, mantido em seu atual estado de podridão pela vontade de Strahd. A figura do brinquedo do noivo do topo do bolo foi lançada ao chão há muito tempo. Um personagem que procura no piso empoeirado encontra a estatueta com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10.

Se os personagens levarem a figura do noivo, leia o seguinte se eles retornarem à sala mais tarde:

As cortinas ondulantes chamam a atenção para a janela, que foi quebrada para fora. Esparramados pelo chão estão pedaços do bolo mofado, como se algo o tivesse explodido.

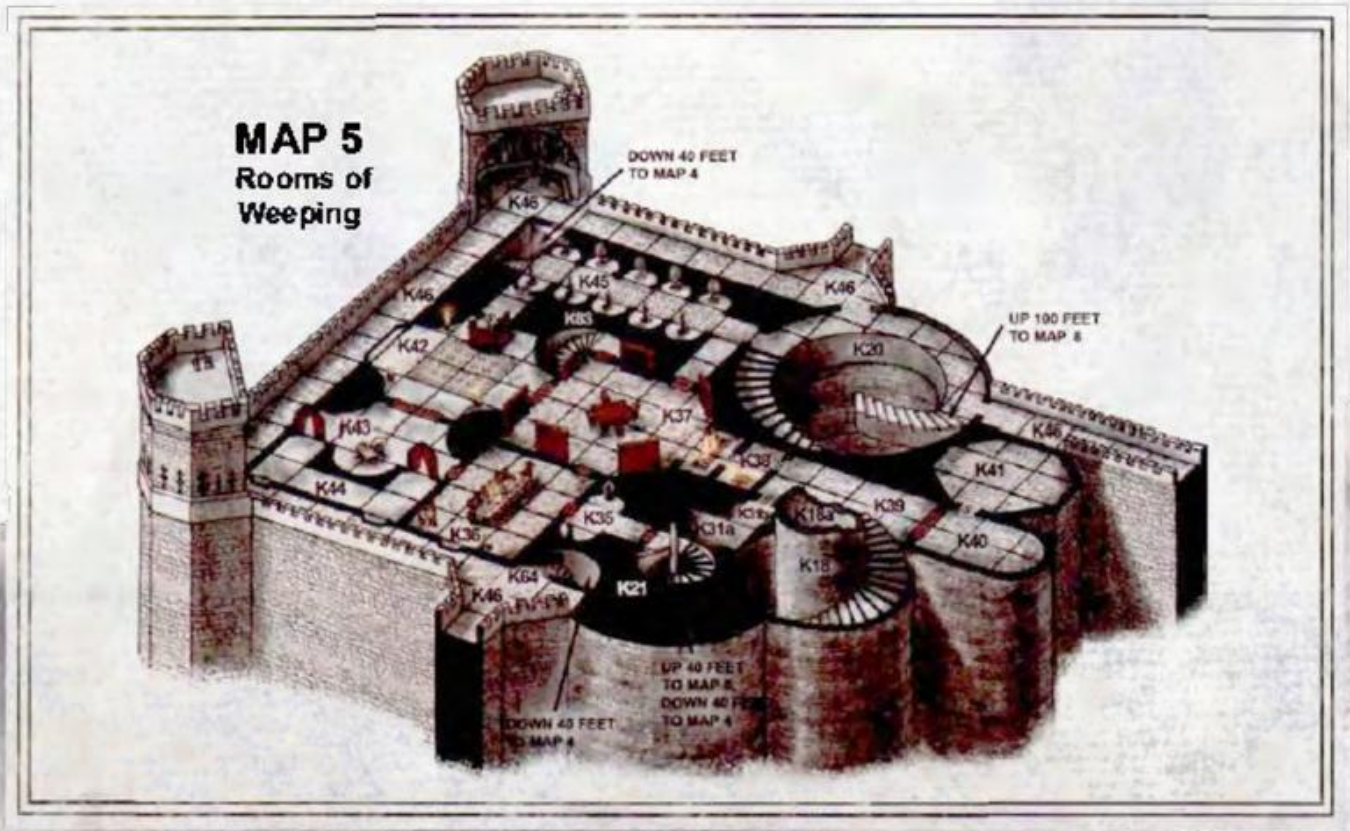
Há duas explicações para o bolo explodido e a janela quebrada. Escolha aquela que você achar mais assustadora:

- Strahd esmaga o bolo e quebra a janela para fazer com que os personagens pensem que algo terrível escapou e agora está perseguindo-os.
- O ódio de Strahd assume uma forma corpórea, explode o bolo (o símbolo do amor de Sergei e Tatyana) e escapa pela janela. "O ódio de Strahd" tem as estatísticas de um **caçador invisível** e tenta matar qualquer personagem que esteja carregando a estatueta do noivo.

A sala tem portas de madeira nas paredes norte e oeste e uma porta de aço ornamentada na parede leste (veja a área K35 para detalhes).

A harpa tem 2 metros de altura, pesa cerca de 136 quilos, e é feita de madeira escura e enodoada, esculpida com imagens de arvores e rosas. Suas tensas cordas são feitas de vísceras.

Um personagem que toca a harpa e obtém um sucesso em um teste de Carisma (Atuação) CD 15 faz o suficiente para convocar o fantasma de Pidlwick, um pequeno homem vestido como um bobo, com um pequeno sino no topo de sua touca de bobo pontiaguda. Ele pergunta: "Por que você me convocou para além do meu túmulo?" Independentemente da resposta, ele elogia o personagem



por tocar bem e diz: "Na minha cripta abaixo do castelo, você encontrará um tesouro digno de um ser tão talentoso como você! Pode ajudá-lo a colocar este lugar perturbado para descansar". Se os personagens pensam em perguntar-lhe quem ele é, o bobo responde: "Pidlwick". Se perguntado como ele morreu, ele responde com humor: "Eu caí das escadas". Se Pidlwick II (veja área K59) estiver com o grupo, o fantasma aponta a sua réplica e diz: "Ele me empurrou pelas escadas."

Com nada mais para acrescentar, o fantasma de Pidlwick desaparece e não volta mais. Se os personagens o atacam, ele os ataca em seu turno.

Tesouro

O alaúde, embora antigo e coberto de poeira, sobreviveu ao passar do tempo. É um mágico *instrumento dos bardos* chamado *Alaúde de Doss*.

K37. Biblioteca

Uma lareira ardente preenche esta sala com ondas de luz vermelha e âmbar. As paredes estão revestidas com livros e tomos antigos, suas capas de couro bem oleadas e preservadas através de um uso cuidadoso. Tudo aqui está em ordem. O chão de pedra está escondido sob um tapete espesso e luxuoso. No centro da sala há uma mesa grande e baixa, encerada e polida para um acabamento espelhado. Mesmo o atiçador posicionado ao lado da lareira ardente é polido. Grandes divãs e sofás estofados estão dispostos ao redor da sala. Duas cadeiras de madeira de cor borgonha com assentos de couro acolchoados e almofadas de costas defrontam a lareira. Uma enorme pintura paira sobre a lareira em um quadro pesado e dourado. A luz do fogo que brilha ilumina o retrato cuidadosamente representado. É uma imagem exata de Ireena Kolyana.

Esta câmara tem várias saídas, incluindo um grande conjunto de portas duplas na parede oeste, uma porta em cada extremidade da parede norte e uma porta ao sul.

A pintura acima da lareira retrata Tatyana, uma bela jovem de cabelos castanho-avermelhados. Strahd encomendou a pintura há quatro séculos para impressionar sua amada. O fato de Ireena Kolyana se parecer exatamente com Tatyana é uma prova para Strahd de que ambas as mulheres nasceram com a mesma alma.

A parede traseira da lareira contém uma porta secreta, que é aberta levando o atiçador de seu suporte. O fogo deve ser extinto para alguém alcançar a porta secreta com segurança. Caso contrário, uma criatura que entra na lareira pela primeira vez em seu turno ou começa seu turno nela sofre 5 (1d10) de dano de fogo e fica em chamas. Até que alguém use uma ação para apagar as chamas da criatura, ela sofre mais 5 (1d10) de dano de fogo no início de cada um de seus turnos (este dano de fogo é cumulativo com o dano por permanecer na lareira).

A porta secreta fornece acesso à área K38.

Tesouro

O verdadeiro tesouro aqui é a coleção de livros de Strahd de mil tomos únicos sobre tudo. A coleção vale 80.000 po. Transportar isso seria um desafio.

Role um d12 e consulte a tabela a seguir para determinar o assunto de um livro escolhido aleatoriamente.

d12	Livro
1	Tomo do alquimista
2	Bestiário de bestas estranhas
3	Biografia de um rei ou rainha esquecido
4	Livro de receitas exóticas
5	Livro da heráldica
6	Livro da estratégia militar
7	Novela épica
8	Guia de vinhos finos
9	Texto herético
10	Texto histórico
11	Antologia poética
12	Texto teológico

Destino do Teletransporte

Os personagens que se teletransportam para esta localização da área K78 surgem em frente à pintura de Tatyana.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, ele jaz na lareira sob o retrato de Tatyana.

Se a leitura de cartas indica um encontro com Strahd nesta área, ele estará sentado em uma das cadeiras estofadas, olhando para o fogo.

K38. Falso Tesouro

Repousando no chão desta sala cheia de fumaça está um baú fechado, rodeado por pilhas de moedas de ouro, prata e cobre. As armações e os pés com garras do baú são evidência de um grande artesão.

Atarraxadas à parede leste estão dois suportes de tocha. O extremo sul possui uma tocha com uma intrincada base de metal. O outro está vazio. Um esqueleto em armadura de placa quebrada está contra a parede. A mão direita do esqueleto está na garganta, e a mão esquerda segura a tocha correspondente ao suporte vazio.

As moedas espalhadas ao redor do baú preso totalizam 50 po, 100 pp e 2.000 pc. O baú pesa 18 quilos e está destrancado. Quando aberto, ele libera uma nuvem de gás sonífero que enche a sala. Qualquer criatura na sala deve ter êxito em um teste de resistência de Constituição CD 18 ou será paralisada por 4 horas. Se todos os personagens sucumbem ao gás, são encontrados pelas bruxas que ficam na área K56 e são levados para a área K50, e são desarmados. Se ao menos um personagem resistir ao efeito do gás, as bruxas não aparecem.

O esqueleto de armadura no chão é tudo o que resta de um aventureiro. Seu cadáver não tem nada de valor.

Portas Secretas

Esta sala está escondida atrás de duas portas secretas.

A porta secreta para o oeste é colocada na parede traseira da lareira (área K37) e pode ser puxada para

Tatyana

abrir para dentro desta sala, levantando um simples mecanismo de bloqueio (que está conectado ao atiçador na biblioteca). É possível que um personagem possa abrir esta porta secreta inadvertidamente levantando o atiçador na área K37. Os personagens podem localizar a porta secreta normalmente, mas um teste bem-sucedido não revela o mecanismo para abri-la. Isso pode ser encontrado apenas por meio de tentativa e erro, ou os personagens podem ignorar o mecanismo com uma magia arrombar ou semelhante.

A porta secreta na extremidade norte da parede leste está fechada. Se a tocha é tirada da mão do esqueleto e colocada de volta no suporte vazio, a porta secreta gira para dentro, revelando a área K39 além. Remover a tocha do seu suporte a qualquer momento faz com que a porta secreta gire de volta, fechando-se como antes. Os personagens podem localizar a porta secreta normalmente, mas um teste bem-sucedido não revela o mecanismo para abri-la. Isso pode ser encontrado apenas por meio de tentativa e erro, ou os personagens podem ignorar o mecanismo com uma magia *arrombar* ou semelhante.

K39. Salão das Teias

Este antigo salão é sufocado por teias de aranha rompidas por um único caminho limpo em seu centro.

O salão tem um teto arqueado de 6 metros acima, escondido atrás de uma cortina de teias. Na extremidade leste está um par de portas de bronze arqueadas de design ornamentado. Estas portas podem ser abertas para revelar a área K40 além.

A maior parte do salão está repleta de teias de aranha gigantes (veja "Perigos das Masmorras" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*). Os personagens que se desviam do caminho desobstruído pelas teias correm o risco de ficarem presos.

Portas Secretas

No extremo oeste do salão encontram-se duas portas secretas.

A porta secreta na parede oeste não pode ser aberta desse lado, exceto por magia (como uma magia *arrombar*). Veja a área K38 para obter mais informações sobre esta porta secreta. Se os personagens passam por essa porta vinda da área K38, ela se fecha e trava atrás deles se não tomarem medidas para deixá-la aberta.

Uma porta secreta estreita na extremidade ocidental da parede sul está escondida atrás de uma massa de teias. Se essas teias forem retiradas, os personagens podem procurar a porta secreta, encontrando-a com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. A porta pode ser aberta para revelar a área K31b.

K40. Campanário

Vocês podem ouvir a chuva e o trovão lá fora, e o ar aqui é frio e úmido. Os véus e as cortinas de teias enchem a sala, tornando difícil avaliar a sua largura e profundidade. Um caminho único e estreito leva ao centro escuro da sala, onde uma corda se pendura do alto.

A corda está presa a um grande sino montado em uma estrutura de madeira 15 metros acima. Puxar a corda ou tentar escalá-la produz um alto e longo "BANG". Esse som faz com que cinco **aranhas gigantes** desçam pelas suas teias e ataquem. As aranhas atacam apenas se atacadas ou se o sino é tocado.

A maior parte do campanário é preenchido por teias de aranha gigantes (veja "Perigos das Masmorras" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do Guia do Mestre). Os personagens que abusam delas correm o risco de ficarem presos.

Na extremidade ocidental da parede norte, atrás de teias grossas, há uma porta secreta que se abre para a área K41.

K41. Tesouro

Esta cúpula octogonal está livre de poeira e teias de aranha. O teto abobadado de doze metros acima é pintado de preto e brilha como uma exibição de estrelas em constelações desconhecidas. Mal incluída dentro dessa abóbada está uma torre quadrada, de seis metros de largura por nove metros de altura, com seteiras em todos os lados e um telhado ameiado.

O teto abobadado é revestido com piche seco. As "estrelas" são fragmentos de cristais brilhantes

incorporados no piche, cada um tão brilhante como uma chama de vela. Graças ao estrelado "céu noturno", o cofre está em penumbra.

O tesouro secreto de Strahd está dentro desta torre de adamante, que é realmente uma *fortaleza instantânea de Daern* (veja capítulo 7, "Tesouro", do Guia do Mestre). Apenas Strahd conhece a palavra de comando para alterar sua forma e tamanho, o que não pode ser feito até que todo o tesouro dentro dele seja removido. Somente Strahd pode abrir os dois meios de entrada: uma porta de adamante selada colocada na base da torre do lado norte e um alçapão de adamante no telhado.

As seteiras da torre têm 10 centímetros de largura e 60 centímetros de altura, e as paredes da fortaleza têm 8 centímetros de espessura. Personagens capazes de reduzir o tamanho ou assumir a forma gasosa podem entrar na torre através dessas fendas.

Tesouro

O piso térreo da *fortaleza instantânea de Daern* contém 50.000 pc, 10.000 pp, 10.000 po, 1 000 pl, 15 gemas sortidas (100 po cada) e um *escudo +2* estampado com um dragão de prata estilizado que é o emblema da Ordem do Dragão de Prata (veja capítulo 7). O escudo sussurra avisos ao seu portador, concedendo um bônus de +2 à iniciativa se o portador não estiver incapacitado.

O piso superior da torre contém 10 peças de joalheria (250 po cada) em um saco de veludo vermelho, um *jarro de alquimia*, um *elmo brilhante*, um *bastão guardião de pacto +1* e um cofre de madeira destrancado com quatro compartimentos, cada um contendo uma *poção de cura maior*.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, está repousando sobre as moedas no piso térreo dentro da torre.

Se a leitura de cartas indica um encontro com Strahd nesta área, ele está empoleirado no topo da torre.

K42. Quarto do Rei

Doce aroma flutua nesta sala delicadamente iluminada. Uma grande janela arqueada ao longo da parede oeste está coberta por pesadas cortinas vermelhas, suas borlas douradas brilhando à luz de três candelabros colocados em cima de pequenas mesas sobre o quarto. Velas brancas altas queimam luz brilhante e clara.

Uma cama grande, coberta de cortinas de seda, fica com a cabeceira da cama contra a parede norte. Esculpido na cabeceira da cama com grande habilidade está um grande "Z." Deitada entre os lençóis de veludo e cetim e roupas de cama está uma jovem usando camisola. Um dos seus delicados chinelos caiu no chão ao pé da cama.

Portas duplas arqueadas levam desta sala para o sul e para o leste.

A janela é dividida em quatro painéis altos de vidro, cada um preso por uma estrutura de chumbo. As duas seções mais externas possuem pequenas dobradiças de ferro embutidas para que elas possam ser abertas, bem como travas de ferro para bloqueá-las no lugar quando fechadas. A janela dá para o baluarte (área K46).

Gertruda

A figura na cama é Gertruda (NB humana feminina **plebeia**), a filha de Mary Maluca (veja capítulo 3, área E3). Gertruda é alheia a qualquer perigo para si mesma, especialmente Strahd, que a enfeitiçou. Protegida por sua mãe, ela nunca foi autorizada a sair de casa quando criança. Ela finalmente escapuliu e foi para o castelo, atraída por sua majestade.

Gertruda é inocente, e os anos passados como confinada torceram seu senso de realidade. Consequentemente, ela preserva uma visão de contos de fada da vida. Quando confrontada por uma decisão, ela quase sempre faz a escolha mais simplista. Ela é ingênua até o ponto de ser um perigo para si mesma e para os outros. Felizmente para ela, Strahd ainda não a mordeu, embora ele pretenda. (Se ele puder fazer isso enquanto os personagens se sentirem impotentes, melhor).

Ao lado da cama, colocada na parede norte, há uma porta secreta. Pode ser aberta para revelar um poço empoeirado que termina em uma porta secreta semelhante na parte de trás de uma alcova (veja a área K45 para detalhes). Gertruda não sabe que esta porta secreta existe.

K43. Banho da Câmara

Cortinas de cetim vermelho pendem em arcos nas duas extremidades da parede sul deste quarto escuro. Entre eles, no centro da câmara, ergue-se uma grande e ornamentada banheira de ferro com pés de garras. A banheira está cheia de sangue.

Ambos os arcos acortinados levam à área K44.

Espírito Atormentado

O espírito de Varushka, uma criada, assombra esta câmara. Ela tirou sua própria vida quando Strahd começou a se alimentar dela, negando-lhe a chance de transformá-la em uma cria vampírica.

O sangue na banheira não é real, mas sim uma manifestação do espírito atormentado de Varushka. Se o sangue for perturbado de qualquer forma, leia:

> Uma criatura encharcada de sangue salta da banheira e se prende ao teto, cacarejando maniacamente. Sangue flui de sua carne pálida, membros ósseos e cabelos finos enquanto escapa.

A criatura que entra emerge da banheira não é mais real do que o sangue. Não pode ser ferida e não ataca. Ela escapa pelo teto, desaparecendo até a área K44 através de uma das arcadas. Uma vez lá, ela desaparece.

K44. Armário

> As paredes aqui são revestidas com ganchos de ferro, sobre os quais pendem capas pretas e roupas formais. Duas janelas arqueadas na parede sul estão cobertas por cortinas pesadas.

Vinte e oito capas e dezesseis conjuntos de roupas finas estão armazenados aqui. As cortinas de cetim vermelho pendem em arcos que ligam este armário à câmara de banho adjacente (área K43).

K45. Salão dos Heróis

> Alcovas escuras se alinham às paredes deste longo corredor. O teto aqui desabou, deixando os escombros espalhados pelo chão. Por cima, as vigas do telhado de Ravenloft estão expostas. Relâmpagos das nuvens escuras acima iluminam esporadicamente o salão, iluminando os rostos de estátuas humanas de tamanho natural nas alcovas. Cada face está congelada de terror.

As dez estátuas que se alinham neste corredor retratam heróis antigos. Na realidade, os rostos das estátuas são estoicos e inexpressivos, mas sempre que o relâmpago lampeja, suas expressões mudam para o horror absoluto até o salão escurecer novamente.

As estátuas são imbuídas pelos espíritos dos antepassados de Strahd, todos os quais se afligem pelo término de sua linhagem. Cada espírito responderá a uma pergunta se for feita diretamente. As respostas dos espíritos são sempre curtas e vagas, e há 20 por cento de chance de que a resposta de um espírito esteja errada.

As escadas na extremidade oeste do corredor descem 12 metros até a área K33. Um arco aberto ao leste revela um patamar na torre além (parte da área K20).

K46. Baluartes

> Vocês estão em uma passarela de três metros de largura que circunda a maior parte da fortaleza. A chuva fina continua, pontuada pelo estrondo ocasional de trovões ou pancadas de raios. Muito abaixo desses parapeitos estão as brilhantes e molhadas calçadas do pátio.

A passarela flui em torno da fronte da parte superior do forte. Ameias se estendem desde o norte, sul e leste até as muralhas exteriores do castelo. (veja o mapa 2 para o comprimento e a localização das muralhas do castelo.) Todas as janelas que conduzem desta área para o forte estão fechadas e trancadas, mas podem ser facilmente quebradas.

Se os personagens permanecem nos baluartes ou nas muralhas do castelo por mais de 5 minutos, eles encontram a **armadura animada de Strahd** (veja apêndice D) fazendo a ronda. Ela patrulha as ameias e as muralhas exteriores de Ravenloft dia e noite. Sob um céu escurecido, os personagens sem visão no escuro são mais propensos a ouvir o barulho da armadura se aproximando antes que eles possam vê-la.

A armadura não pode ser recuperada se for reduzida a 0 pontos de vida.

Pináculos de Ravenloft

Consulte os mapas 6 a 10 do Castelo Ravenloft para as áreas K47 a K60.

K47. Retrato de Strahd

> Vocês chegam a um patamar escuro com três metros de largura e seis metros de comprimento. Uma corrente de ar frio corre pela escada em espiral da extremidade norte para a parede leste e assobia tristemente pela sala antes de descer as escadas para o sul.
>
> Um tapete quadrado ornamentado cobre o chão ao sul. Situada na parede ocidental há uma porta de madeira com ferro e um alçapão de madeira no chão em frente a ela. Pendurado na parede norte acima do alçapão está um retrato emoldurado de um belo homem, bem vestido, com um olhar sereno e penetrante.

O tapete ornamentado é realmente um **tapete animado**. Ele ataca criaturas, que não sejam mortos-vivos, que se movem através dele ou qualquer pessoa que tente movê-lo ou de outra forma incomodá-lo. Debaixo do tapete há um piso de pedra nua.

O alçapão de madeira quadrado possui 1,2 metros de lado e é tão grosso como o chão, com dobradiças de ferro embutidas e um anel de ferro embutido no lado oposto às dobradiças. Levantar o anel abre a porta. Abaixo do alçapão, os personagens veem uma das duas coisas: um eixo de 51 metros de profundidade (área K31a) ou, se a armadilha do elevador tiver sido ativada (veja a área K61), um compartimento de elevador de pedra com uma escotilha secreta em sua parte superior.

A pintura na parede retrata Strahd von Zarovich antes de se tornar um vampiro. Mesmo em vida, ele era pálido. Os olhos do retrato parecem assistir e seguir os personagens enquanto exploram a área. O quadro da imagem é afixado na parede e não pode ser removido sem ser destruído.

Se os personagens atacam o tapete ou a imagem, ou se eles tentam remover qualquer dos itens, o **retrato guardião** (veja apêndice D) ataca.

K48. Escada Externa

Esta escada em espiral é escura e empoeirada.

Esta escada sobe da área K47, passando pela área K54, até a área K57.

K49. Sala de Visitas

Conforme trovões agitam a torre, vigas pesadas gemem sob o peso do teto. Três lanternas ornamentadas penduradas por correntes nas vigas lançam um brilho fraco. A parede oeste curva é equipada com três janelas de vidro com chumbo em treliça de aço. Uma estante fica na parede leste entre duas portas. Cadeiras estofadas em pelúcia e sofás estão dispostas pela a sala. A textura desvaneceu pelo tempo, e os padrões que ela retrata estão quase desaparecidos. Descansando em um sofá há um belo jovem, cujo vestuário, ainda que elegante, está desgastado e desbotado.

O jovem do sofá é Escher, uma **cria vampírica** a quem Strahd manifestou benevolência no passado. Escher está se sentindo um pouco abandonado ultimamente e se retirou para cá até o humor de Strahd melhorar. Se for atacado, ele se atira pela janela e aterrissa como um gato no telhado do forte (área K53). Ele leva os seus perseguidores direto para Strahd, onde quer que o senhor do castelo esteja (e independentemente de os personagens estarem prontos para enfrentá-lo).

Na conversa, Escher mostra inteligência com um toque de melancolia. Sob seu humor malicioso há um pavor de que Strahd esteja entediado com ele e de ser trancado nas catacumbas (área K84) com os outros consortes rejeitados do vampiro.

As janelas chumbadas estão montadas em dobradiças de ferro e podem ser abertas. Elas podem ser bloqueadas por dentro, embora atualmente estejam destrancadas. O vidro chumbado não permite uma boa visão. Se um personagem abre uma janela e a deixa aberta, há uma chance de 50 por cento de que uma **cria vampírica** rastejando pela parede externa da torre perceba a janela aberta e a investigue.

Os livros na estante não têm valor e não são muito úteis para os personagens. Alguns dos títulos encontrados na estante incluem *Embalsamar: A Arte Perdida*, *A Vida Entre os Mortos-Vivos: Aprendendo como Lidar*, *Construindo Castelos 101* e *Bode das Montanhas Balinok*.

Tesouro

No terceiro dedo da mão esquerda, Escher usa um anel de platina gravado com pequenas rosas e espinhos (com valor de 150 po). Ao redor do pescoço, ele usa um pingente de ouro e rubi (no valor de 750 po).

K50. Quarto de Hóspedes

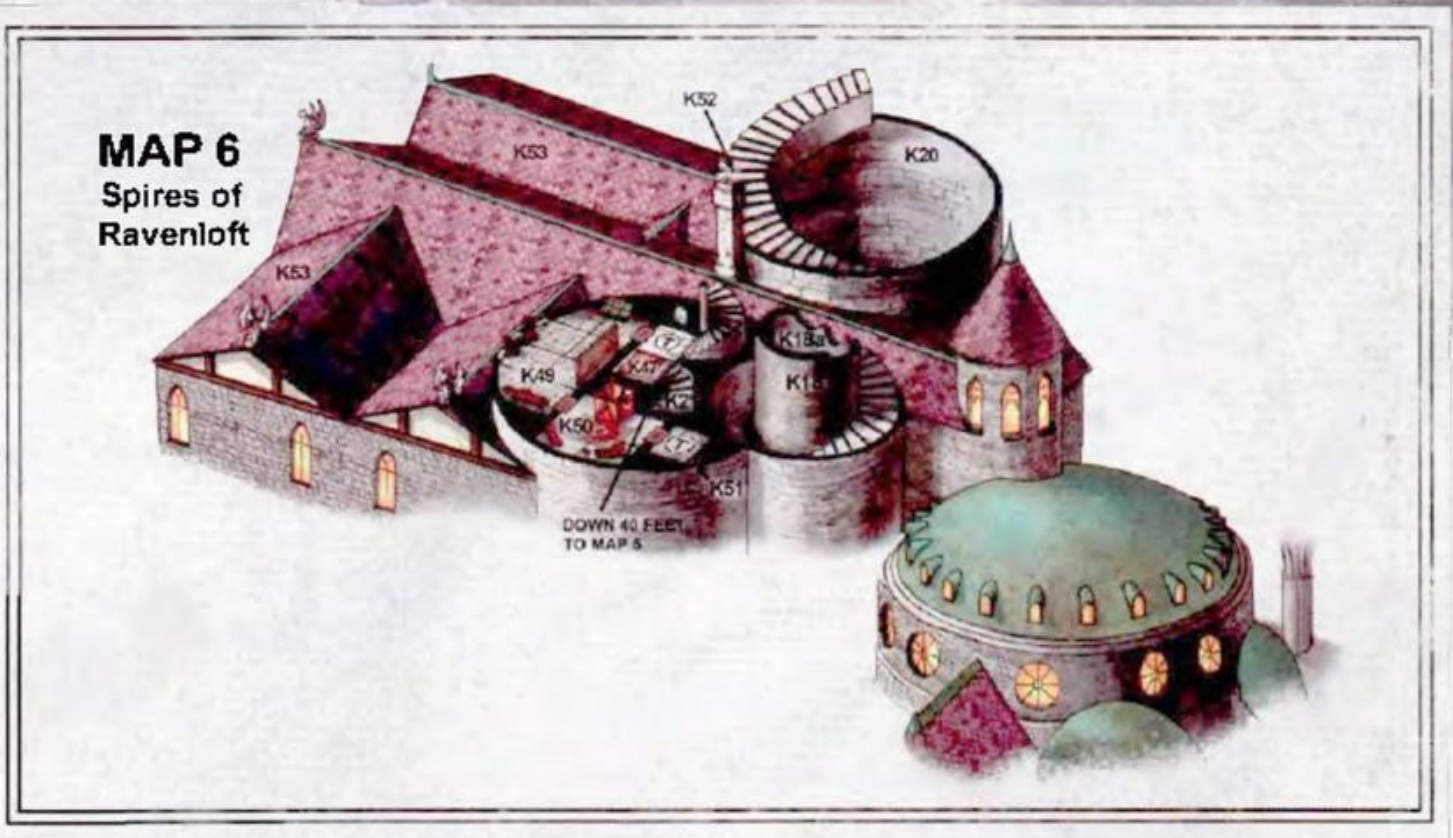
Uma cama grande fica no centro desta câmara, as quatro posições da esquina apoiando um dossel preto aparado com borlas de ouro. Vários divãs confortáveis estão espalhados pelo quarto. Há uma porta listrada na parede oeste e uma porta mais larga não listrada na parede leste.

Não há perigo nesta área durante o dia. Mas se os personagens tentam descansar um pouco aqui durante a noite, o grupo é interrompido pela chegada de 1d4 **bruxas Barovianas** da área K56. Eles tentam subjugar o grupo com magias sono. Uma bruxa se retira para a área K56 se for ferida.

K51. Armário

Esta pequena sala com painéis de madeira cheira a mofo e tem um teto de 3 metros de altura. Ganchos de ferro se alinham nas paredes, e uma capa preta empoeirada está pendurada em um gancho no centro da parede sul.

O manto é comum. As bruxas da área K56 colocaram aqui para ajudá-las a se lembrar de qual gancho que abre o alçapão secreto no teto.



O alçapão pode ser encontrado após a busca pela sala e sucesso em um teste Sabedoria (Percepção) CD 13. Localizar o alçapão não permite que alguém descubra seu mecanismo de abertura. A porta tem uma fechadura oculta e pode ser aberta puxando para baixo no gancho do qual o casaco preto trava. Uma vez que for encontrado, o alçapão pode ser aberto puxando o gancho, ou pode ser destrancado por alguém usando ferramentas de ladrão, uma magia *arrombar* ou semelhante. Ele desliza quando desbloqueado.

K52. Chaminé

Sobressaindo do telhado íngreme e inclinado do castelo, uma chaminé espessa, com um metro e meio de diâmetro no topo, sobe nove metros acima do topo do telhado. Fumaça sai de seu espigão de ferro dentado.

A chaminé conduz por 18 metros até a lareira ardente na área K37. Uma criatura que começa o seu turno na chaminé recebe 3 (1d6) de dano de fogo.

K53. Telhado

Chuva salpica contra o telhado arqueado e inclinado. Os lampejos dos relâmpagos iluminam as gárgulas empoleiradas na extremidade dos picos do telhado, seus olhares hediondos fixados sempre no pátio cento e nove metros abaixo.

Se um personagem tenta atravessar o telhado, leia:

Algumas das telhas antigas deslizam facilmente sob os pés, caindo debilmente na escuridão coberta de névoa. Cada telha que cai ressoa com um clique oco quando atinge as pedras do parapeito ou pátio abaixo.

Um personagem deve ter sucesso em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 15 para percorrer o telhado. O teste é bem-sucedido automaticamente se o personagem rastejar. Se o teste falhar por 5 ou mais, o personagem escorrega pela borda do telhado e cai 12 metros até o baluarte do castelo (área K46).

K54. Quarto do Familiar

O teto baixo deste quarto de 6 metros quadrados desce sobre vocês. Os sofás rasgados e quebrados estão em montes, espalhados ao acaso. As marcas de garras profundas cobrem o mobiliário de madeira dura, e os estofos uma vez exuberantes foram cortados em pedaços. Das sombras escuras entre os escombros, três pares de olhos verdes olham para vocês.

Os três **gatos** são familiares das bruxas na área K56. Se os familiares veem os personagens aqui, as bruxas são alertadas de sua presença.

K55. Sala de Elementos

Vigas fortes suportam o teto desta grande sala, cuja parede exterior se curva para seguir a forma da torre. Penumbra adentra a sala através dos quadrados de rede de aço de duas janelas de vidro chumbado. Várias mesas estão em toda a sala, tomadas por pilhas de frascos de vidro e garrafas, todos com etiquetas.

Os recipientes de vidro rotulados possuem vários elementos que as bruxas usam em suas misturas e rituais caídos. Os rótulos identificam itens como "Olho de Tritão", "Cabelo de Morcego", "Corações de Caracol" e "Bafo de Sapo". Não há poções mágicas entre os frascos e garrafas.

As janelas chumbadas são montadas com dobradiças de ferro e podem ser abertas. Elas estão atualmente trancadas por dentro. Se um personagem abre uma janela e a deixa aberta, há uma chance de 50 por cento de que uma **cria vampírica** rastejando pela parede externa da torre perceba a janela aberta e a investigue.

Os personagens que pesquisam a sala veem inúmeras botas na poeira, bem como uma pequena trilha no pó no chão, levando do canto nordeste da sala até a porta mais oriental. Parece que algo pesado foi arrastado pelo chão em direção à entrada.

Há um alçapão secreto no canto nordeste do chão. Por causa da trilha através da poeira, o alçapão pode ser encontrado sem teste de habilidade. Bater ou golpear o alçapão três vezes solta um trinco oculto, fazendo com que o alçapão se pendure. A área K51 está abaixo. (Não há teste de habilidade que permita que os personagens descubram o truque para abrir a porta. Eles podem obter essa informação das bruxas, ou talvez usando uma magia *adivinhação* ou semelhante).

K56. Caldeirão

Os personagens que ficam na porta da sala podem sentir um odor pungente vindo de dentro.

Se as bruxas nesta sala não tiverem sido avisadas de que os personagens estão chegando, eles podem ouvir seu estranho tagarelar. Se os personagens abrem a porta delicadamente, testemunham a cena descrita abaixo:

Tufos de vapor verde brilhantes borbulham de um caldeirão gorduroso e negro no centro desta sala escura e opressiva. Ao redor do caldeirão estão várias mulheres magras em roupões pretos sujos. Essas bruxas sentam-se encurvadas em bancos altos de madeira, seus cabelos emaranhados colocados sob chapéus pretos e pontudos. Elas se revezam, lançando ingredientes no caldeirão, proferindo encantos caídos e cacarejando maniacamente.

Se as bruxas sabem que os personagens estão chegando, leia o seguinte texto em vez disso:

Tufos de vapor verde brilhantes borbulham de um caldeirão gorduroso e negro no centro desta sala escura e opressiva. Ao redor do caldeirão estão sete altos bancos de madeira.

As **bruxas Barovianas** (veja apêndice D) que habitam esta área juraram serviço à Strahd em troca de poder arcano. Sete bruxas estão presentes quando os personagens chegam, menos qualquer que uma possa ter sido encontrada e derrotada na área K50. Se as bruxas aguardam os personagens, elas conjuram magias *invisibilidade* e ficam silenciosamente nos cantos da sala, esperando que o caldeirão atraia suas presas para dentro. Embora prefiram atacar de longe com suas magias, eles podem crescer garras usando a magia *alterar-se*.

Quando o caldeirão é tocado por alguém que também fala a palavra de comando apropriada ("Gorah!"), ele aquece magicamente qualquer líquido colocado dentro dele e permanece quente por 3 horas, ou até que a palavra de comando seja falada novamente por alguém a menos de 1,5 metros do caldeirão. Uma vez que a propriedade do caldeirão foi usada, não pode ser ativada novamente até o próximo amanhecer.

As bruxas capturadas negociarão informações em troca de suas vidas e liberdade e podem ser forçadas a divulgar a palavra de comando para ativar e desativar o caldeirão. Elas também sabem como abrir o alçapão na área K55.

Tesouro

Cada bruxa possui uma *poção de cura* que ela mesma fez. Existe uma chance de 30 por cento de que uma poção "tenha acabado estragando", caso em que é atualmente uma *poção de veneno*.

Não visível da entrada está uma pequena mesa atrás do caldeirão no qual há um livro de magias aberto, aparentemente à beira de se partir em pedaços. O livro é maligno. Qualquer criatura não maligna que o toca ou começa a sua turno com o livro em sua posse sofre 5 (1d10) de dano psíquico. O livro contém as seguintes magias:

1º nível: *mãos flamejantes, enfeitiçar pessoa, detectar magia, convocar familiar, névoa obscurescente, armadura arcana, proteção contra o bem e o mal, raio adoecente, sono, riso histérico de Tasha, servo invisível, raio de bruxa*

2º nível: *alterar-se, tranca arcana, nuvem de adagas, escuridão, aumentar/reduzir, invisibilidade, arrombar, passo nebuloso*

K57. Telhado da Torre

O telhado da torre de dezoito metros de diâmetro é cercado com ameias. Uma ponte de pedra delgada, sem corrimão, abrange o espaço entre esta torre e a torre levemente mais alta para o norte. Ao leste, a torre alta de Ravenloft escala para o céu sem nenhuma abertura aparente nesse nível. Nuvens negras em ebulição lançam chuva de cima.

O pátio fica 57 metros abaixo, o telhado da torre 24 metros abaixo. Uma trilha de pedra encerra uma escada em espiral de pedra que desce para a torre.

K58. Ponte

> Um forte vento sopra através desta delgada ponte de pedra e alvenaria. As antigas vigas de ferro da ponte foram enferrujadas anos atrás, deixando a ponte sem apoio para as mãos.

A ponte liga as áreas K20 e K57. O vento não é forte o suficiente para jogar criaturas fora da ponte, mas uma criatura que sofra dano enquanto está em pé na ponte deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou cair 18 metros para o telhado do forte.

K59. Pico da Torre Alta

Se os personagens subirem as escadas para alcançar o pico da torre, leia:

> A escada em espiral finalmente termina em uma passarela de pedra de um metro e meio de largura que circunda o eixo. No centro do andar mais alto da torre, um buraco de diâmetro de quatro metros e meio levam ao coração gelado de Ravenloft. O ar frio corre para fora do eixo, transmitindo um calafrio até vocês. As seteiras se alinham às paredes, e as vigas envelhecidas suportam um telhado íngreme e em forma de cone. Uma viga e parte do telhado caíram, deixando um buraco escancarado aberto para o céu tempestuoso.

O buraco no chão forma a boca de um eixo fechado (área K18a) que desce 137 metros para as catacumbas do castelo (área K84).

Pidlwick II

Oculto nas vigas está **Pidlwick II** (veja apêndice D). Um personagem percebe Pidlwick II com um valor passivo de Sabedoria (Percepção) que iguale ou supere o seu teste de Destreza (Furtividade). Se Pidlwick II for visto, leia:

> Algo se esconde entre as vigas - um homem pequeno e espigado, não muito maior do que uma criança. Um relâmpago ilumina seu rosto, que é pintado como um coringa sorridente.

Embora ele pareça ser um homem pequeno com pintura facial e um traje de bobo, Pidlwick II é realmente uma réplica do Pidlwick original, que se encontra sepultado nas catacumbas. A tinta escura no rosto é fuligem.

Se os personagens veem Pidlwick II em luz clara, leia:

> É óbvio que vocês não estão olhando para um pequeno homem, mas para um arremedo de um. Esta coisa não é uma criatura de carne e osso, mas uma construção feita de couro tingido costurado e bem envolto sobre uma armação articulada. Você ouve a queda suave e o clique das engrenagens.

Pidlwick II não pode falar e não tem um rosto expressivo, então ele depende principalmente de gestos de mão e diagramas simples para se comunicar. Ele entende Comum, mas não consegue ler ou escrever.

Se os personagens mostram bondade para com a réplica, ela os acompanha e tenta o melhor para ser útil e divertido. Ele sabe o caminho ao redor do castelo e pode servir como um guia silencioso.

Se um ou mais personagens são maus para Pidlwick II, seu ressentimento silencioso cresce, e em algum momento em que o grupo estiver no topo de uma escada, ele empurra um dos membros ofensivos do grupo pela escada. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou irá cair no fim da escada, sofrendo 1d6 de dano de concussão a cada 3 metros da queda.

K60. Pico da Torre Norte

Se os personagens subirem as escadas até esta área, leia:

> As escadas terminam em uma sala escura e sombria com algemas presas às paredes. No meio da sala há uma cama em madeira embutida com barreiras de couro. Ao pé da cama repousa um baú de ferro fechado, a tampa está esculpida com um emblema.
>
> Uma escada de madeira leva a um alçapão no teto. Fluxos finos de água escorrem pela madeira apodrecida do alçapão, formando uma poça em volta da base da escada.

O teto aqui é de 2,7 metros de altura. As algemas estão enferrujadas e podem ser facilmente arrancadas das paredes. O alçapão no teto leva ao telhado da torre (área K60a).

O emblema trabalhado na tampa do cofre de ferro é o selo da família de Strahd. (Mostre o selo de Strahd aos jogadores na página 239.) Cyrus Belview (veja a área K62) escondeu o baú aqui por segurança.

Tesouro

O baú de ferro está trancado e a chave está com Cyrus Belview na área K62.

O baú contém uma coroa de ouro adornada (no valor de 2.500 po) descansando sobre um travesseiro de seda.

Destino do Teletransporte

Os personagens que se deslocam da área K78 para esta localização chegam no meio da sala.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, ele está dentro do baú de ferro.

Se a leitura de cartas indica um encontro com Strahd nesta área, ele está ao lado do cofre de ferro.

K60a. Teto da Torre Norte

> Um vento frio os cumprimenta em cima do telhado da torre, sua laje lisa de chuva cercada por um anel de vinte metros de diâmetro de ameias de pedra. As nuvens negras acima repentinamente se aglutinam na terrível fisionomia de Strahd. O rosto pronuncia um horrível gemido, enquanto milhares de morcegos voam para fora da sua boca aberta e descem sobre a torre.

Os personagens que permanecem no telhado são abordados por dez enxames de morcegos, que chegam em 3 rodadas. Se os personagens descem para a torre, os morcegos não os seguem e, em vez disso, voam para a torre alta (área K59), descem seu eixo central (área K18a) e pousam nas catacumbas (área K84).

O pátio fica a 79 metros abaixo e o telhado do forte fica a 39 metros abaixo.

Aposentos de Mau Presságio

Consulte o mapa 11 do castelo para as áreas K61 até K72.

K61. Armadilha do Elevador

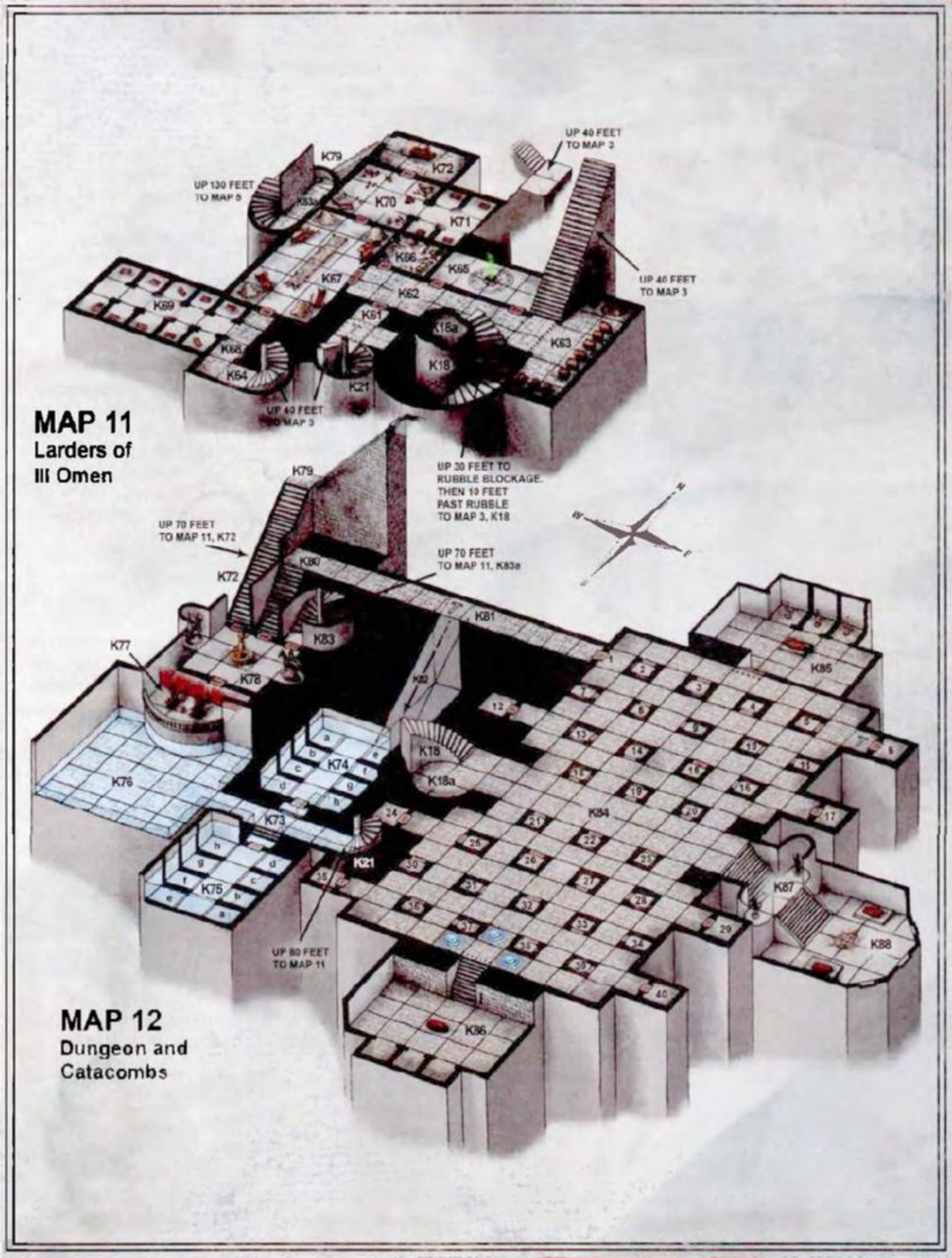
Veja a área K31 e o diagrama da armadilha do elevador que a acompanha antes de executar este encontro.

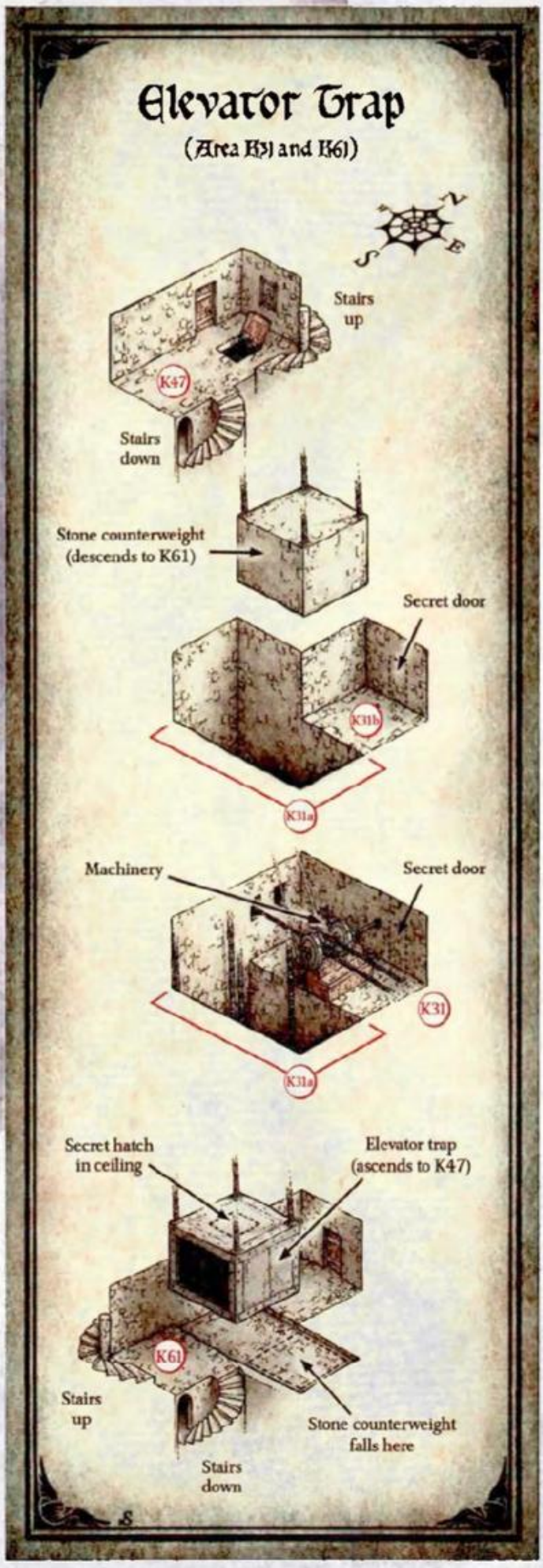
> Este corredor empoeirado de três metros de largura e nove metros de comprimento tem um teto plano de três metros para cima. Para o sul, uma escada em espiral cheia de teias de aranha desce para a escuridão. A extremidade norte do corredor termina em uma porta de madeira.

Este corredor contém uma armadilha no elevador, desencadeada quando pelo menos 180 quilos de pressão são aplicadas na seção do chão de 3 metros no centro do corredor (marcado com um T no mapa), ou quando a alavanca na área K31 é levantada. Um grupo de aventureiros que se deslocam para uma formação próxima no corredor é certamente suficientemente pesado para desencadear a armadilha.

Um personagem que procura armadilhas ao atravessar o corredor e tem sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) de CD 15 detecta suturas no chão, paredes e teto, que sugerem que a seção do meio não está ligada ao resto do corredor. Um personagem que tem sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) de CD 15 que detecta que a armadilha não pode ser desarmada por este local.

A seção de 3 metros do corredor é um compartimento de elevador inteligentemente escondido, aberto ao norte e ao sul, de modo que parece ser parte da passagem. Quando a armadilha é ativada, duas portas de aço caem do teto na velocidade da luz para selar o compartimento, prendendo dentro as criaturas que desencadearam a armadilha. Um instante depois, o elevador fechado é impulsionado pela metade ocidental de um eixo de 6 metros de largura, de 51 metros de altura (área K31a) aos sons de engrenagens de giro e ruidosas correntes. Gás de sono mágico preenche o compartimento à medida que


UP 40 FEET TO MAP 3
K79
K72
UP 130 FEET TO MAP 5
K70
K71
K66
K65
K67
K62
K69
K51
K18a
K63
K68
K18
K64
K21
UP 40 FEET TO MAP 3
UP 40 FEET TO MAP 3
MAP 11
Larders of Ill Omen
K79
UP 30 FEET TO RUBBLE BLOCKAGE. THEN 10 FEET PAST RUBBLE TO MAP 3, K18
UP 70 FEET TO MAP 11, K72
K80
UP 70 FEET TO MAP 11, K83a
K72
K81
K83
K77
K85
K78
K82
K74
K18
K18a
K76
K84
K73
K21
K87
K75
K88
UP 80 FEET TO MAP 11
K86
MAP 12
Dungeon and Catacombs



ele sobe, e uma criatura presa no interior deve ter êxito em um teste de resistência de Constituição de CD 15, ou cairá inconsciente como se afetado por uma magia *sono*.

Ao mesmo tempo em que o elevador se ergue, um cubo de 3 metros de granito suspenso por pesadas correntes desce na metade leste do eixo, agindo como contrapeso. O bloco maciço pousa suavemente na parte inferior do eixo, preenchendo o espaço aberto de 3 metros por 3 metros adjacentes onde o elevador estava parado. O bloco pesa milhares de toneladas e pulveriza qualquer coisa no espaço em que para.

Uma vez que o elevador começa a subir, suas portas estão travadas no lugar e não podem ser levantadas. As paredes do eixo estão quase niveladas com o compartimento do elevador; existem apenas poucas polegadas de espaço entre o elevador e as paredes do eixo.

Todas as criaturas presas dentro do elevador (incluindo as inconscientes) devem rolar a iniciativa. O compartimento leva 1 rodada para alcançar o topo do eixo, parando logo abaixo da área K47. Cada criatura dentro tem um turno para agir antes que o compartimento pare. As rolagens de iniciativa determinam a ordem em que os ocupantes atuam. Os membros conscientes do grupo podem tomar qualquer ação que queiram. Eles podem procurar uma saída, acordar os membros do grupo que estão dormindo, lançar magias ou fazer outras ações. Os inconscientes não podem fazer nada.

Um personagem que usa uma ação para pesquisar o teto do elevador encontra um alçapão secreto com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10. O alçapão abre para baixo.

Qualquer criatura em cima do elevador quando atinge a parte superior do eixo deve fazer um teste de resistência de
Destreza de DC 15 bem-sucedido para evitar ser esmagado contra o teto do eixo. O personagem sofre 44 (8d10) de dano de concussão em uma falha, ou metade de dano em um sucesso. Quando o elevador para, o eixo se recolhe.

O elevador permanece na parte superior do eixo até que a alavanca na área K31 seja movida para a posição "para baixo". Quando isso acontece, a armadilha é reiniciada em 1 rodada: o eixo desce, e o compartimento do elevador desce para o seu lugar no corredor, no fundo do eixo, enquanto o bloco de pedra sobe para o topo do eixo. Quando o elevador chega ao fundo, as suas portas se elevam novamente.

Desenvolvimento

O som do elevador em movimento pode ser ouvido através de todo o castelo. Personagens que estão presos ou adormecidos no compartimento do elevador são presas fáceis para Strahd, que pode alcançá-los por meio do alçapão na área K47.

K62. Salão dos Serviçais

Esta sala está em silêncio mortal. Vigas fortes sustentam um teto envergado de três metros de altura. Névoa se agarra ao chão, obscurecendo tudo o que fica a menos de noventa centímetros acima dela. Uma sombra gigante se move pelo teto enquanto um vulto negro vagueia propositadamente pelo corredor em direção a vocês.

A figura se aproximando é Cyrus Belview, um **pária** (veja apêndice D) e fiel servo de Strahd. Ele mede 1,2 metros de altura, mas parece ainda menor por causa de sua postura encurvada. Ele possui as características Audição e Faro Aguçados. O lado esquerdo do seu rosto está coberto de escamas de lagarto, e ele tem as orelhas de uma pantera. Seu pé esquerdo parece um pé palpado de um pato, e seus braços têm pedaços com pelo de cachorro preto.

A luz no salão vem de uma lanterna no chão atrás de Cyrus. Se os personagens têm suas próprias fontes de luz, Cyrus os vê, mas ele não atacará primeiro. Ele usa um laço de cordel em volta do pescoço, onde pendura uma chave de ferro e um pingente de madeira decorativo com um globo ocular humano envernizado. A chave destranca o baú de ferro na área K60. O pingente de madeira é um olho de bruxa dado a Cyrus pela bruxa da noite Morgantha (veja capítulo 6), para espiar Strahd. Cyrus não sabe que o colar é mágico. Ver barra lateral "Convenção de Bruxas" nas descrições "bruxas" no *Manual dos Monstros* para obter informações sobre o *olho de bruxa*.

O pobre Cyrus é obviamente louco. Ele tem servido ao mestre por incontáveis anos e é dedicado a ele. Cyrus tenta fazer com que os personagens se retirem para o "quarto na torre" (área K49). Se os personagens não estão confiantes sobre a sala que ele está falando, ele oferece para levá-los até lá.

Se os personagens seguem Cyrus, ele lhes diz para ficarem perto dele, conforme ele os leva através da porta sul para a área K61 e desencadeia deliberadamente a armadilha do elevador lá. Cyrus tenta o seu melhor para não sucumbir ao gás do sono enquanto o compartimento do elevador sobe o eixo (área K31), e ele tem vantagem no teste de resistência. Supondo que ele ainda esteja consciente quando o compartimento do elevador chegar ao topo do eixo, Cyrus abre o alçapão para a área K47 e tenta leva-los para a área K49 ou, se eles estão inconscientes, arrasta-os para lá. Depois de garantir aos personagens conscientes que "o mestre chegará em breve", Cyrus volta para a cozinha (área K65).

Se os personagens não o seguem, Cyrus sacode a cabeça e volta ao seu trabalho de preparar o jantar na área K65. Se os personagens tomam sua chave, ele grita: "O mestre não ficará satisfeito!" e começa a gemer e tapar a cabeça, obviamente aborrecido. Um teste bem-sucedido de Carisma (Intimidação) CD 10 é suficiente para fazê-lo contar sobre a finalidade da chave e a localização e conteúdo do baú de ferro.

Quando ele não está sendo ameaçado, Cyrus ri de si mesmo de vez em quando por nenhuma "razão clara". Ele também gosta de contar piadas ruins nos momentos mais inoportunos.

As escadas na extremidade leste da parede norte levam até a área K23.

Ao longo da parede leste há um portão de ferro enferrujado, mas resistente, que barra o caminho para a área K63. (Se os personagens espreitam pelo portão, leia o texto em caixa para a área K63.) As barras do portão são de 2,5 centímetros de espessura e espaçadas 10 centímetros de entre si. O portão pode ser levantado com um teste bem-sucedido de Força CD 20.

As portas duplas na extremidade oeste do corredor são feitas de pranchas pesadas trançadas com aço. Eles se abrem para a área K67.

K63. Adega

Estruturas arqueadas de pedra formam um teto baixo e úmido sobre esta adega. Grandes barris redondos se alinham nas paredes, as suas bandas enferrujadas e seu conteúdo derramado no chão. Alguns ratos famintos fazem sua casa aqui, mas, após sua chegada repentina, eles se retiram para as sombras.

Os ratos são inofensivos. Cyrus Belview (veja a área K62) os trata como animais de estimação.

Os personagens que procuram pela sala encontram uma fenda na extremidade sul da parede oeste. A fenda é de 1,2 centímetros de largura, 12 centímetros de altura e 30 centímetros de profundidade; ela leva à área K18.

Barris de Vinho

Cada um dos doze barris grandes aqui tem ao seu lado em uma escora pesada de madeira. Três barris estão de pé contra a parede norte, seis contra a parede leste e três contra a parede sul. A rotulação decorativa está queimada no topo de cada barril, mostrando o nome da adega — o Mago dos Vinhos — e o nome do vinho.

Barris do Norte. Os três barris daqui estão apodrecidos e vazios. O nome do vinho é Champanhe de Pisão.

Barris do Leste. Cinco desses barris estão apodrecidos e vazios. O nome do vinho queimado em cada um é Moenda Dragão Vermelho. Revestindo o interior do sexto

Cyrus Belview

barril há um fragmento de bolor amarelo (veja "Perigos das Masmorras" no capítulo 5, "Ambiente de Aventura", do *Guia do Mestre*). Um personagem que inspeciona o barril de perto e tem sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 13 vê o bolor amarelo nas fendas entre as pranchas do barril. Se este barril for esmagado, o bolor amarelo libera uma nuvem de esporos.

Barris do Sul. Dois desses barris estão apodrecidos e vazios. O nome do vinho queimado em cada um é Uva Púrpura Triturada N.º 3. O do meio é o lar de um **pudim negro** que irrompe se o barril for aberto.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, ele está dentro de um dos barris vazios ao longo da parede norte, escondido por Cyrus Belview.

K64. Escadaria dos Guardas

O longo e profundo suspiro do vento concede uma aparência de vida para esta escada, de outra forma inexpressiva.

A escada começa na área K68, passa pela área K13 e vai até a área K46.

K65. Cozinha

Um cheiro horrível de decadência preenche este quente e fumegante cômodo. Uma enorme panela borbulha sobre uma fogueira ardente no centro da sala, seu conteúdo verde e enlameado se agitando. A parede distante está alinhada com cavilhas das quais pendem inúmeros grandes utensílios de cozinha - alguns dos quais poderiam se passar facilmente por instrumentos de tortura.

Se um personagem olha dentro da panela, três **zumbis** humanos se levantam de dentro do borbulho e atacam. Os zumbis estão sendo fervidos até a morte, e cada um tem apenas 13 pontos de vida restantes. Se Cyrus Belview (veja área K62) estiver presente quando os zumbis atacam, ele pega um porrete pesado e tenta enfiá-los de volta na panela a pancadas. Cyrus explica que ele já não é o mais cozinheiro que ele costumava ser, e ele tende a errar a mão em suas refeições hoje em dia.

K66. Quarto do Mordomo

Este quarto de seis metros quadrados está completamente bagunçado. Uma cama longa e envergada fica a um lado sobre uma enorme tapeçaria desbotada que retrata Castelo Ravenloft. Lanternas empoeiradas ficam em vários lugares, e esplendorosas cortinas são afixadas ao acaso na sala. Milhares de pedaços de lixo cobrem o chão. Espadas quebradas, escudos amassados e capacetes estão empilhados.

Cyrus Belview (veja a área K62) usa essa sala como sua guarida. Não há nada de valor aqui.

Se Cyrus estiver com o grupo, os personagens percebem que ele está acariciando seus equipamentos e ri para si mesmo. Cyrus vem guardando equipamentos de aventureiros mortos há anos. Ele espera aumentar sua coleção depois que Strahd eliminar os personagens.

K67. Salão de Ossos

Outrora um refeitório para os guardas do castelo, este salão é agora um local profano (veja "Perigos Selvagens" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*).

Manchas escuras cobrem o chão desta área. Grandes mesas de carvalho, com marcadas e castigadas, estão espalhadas como brinquedos pela sala, a madeira esmagada e estilhaçada. Substituindo-as estão móveis feitos inteiramente de ossos humanos.

As paredes e o teto abobadado de seis metros de altura são de cor amarelada, não por gesso desbotado ou desgastado, mas porque são adornados com ossos e crânios arrumados de forma morbidamente decorativa, dando ao quarto uma qualidade semelhante a uma catedral. Quatro enormes montes de ossos ocupam os cantos deste ossuário, e guirlandas de crânios se estendem a partir desses montes até um candelabro de ossos pendurado do teto acima de uma longa mesa construída de ossos no centro da sala. Dez cadeiras feitas de ossos e enfeitadas com crânios decorativos descansando no topo cercam a mesa como um ornamento, como um recipiente em forma de tigela feita de ainda mais ossos.

As portas do norte e do sul são revestidas por ossos, mas as portas duplas de aço no centro da parede do leste não são. Acima destas há o crânio de um dragão.

Cyrus Belview (veja área K62) criou esta enorme obra de arte dos ossos de criados e aventureiros mortos. Levou muitos anos para completá-lo. Os ossos e crânios são mantidos juntos por argamassa cinzenta e pasta branca. As manchas escuras no chão são manchas de sangue antigas, causadas aqui quando Strahd caçou e matou o restante dos guardas do castelo.

O crânio do dragão colocado acima das portas do leste pertencia a Argynvost (veja capítulo 7), um dragão de prata que foi morto no vale por Strahd e seu exército antes da fundação do Castelo Ravenloft. O crânio pesa 113 quilos.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, está sobre a mesa de ossos.

Se a leitura de cartas indica um encontro com Strahd nesta área, ele está sentado confortavelmente em uma extremidade da mesa, segurando o crânio de um inimigo morto há muito tempo.

K68. Corredor dos Guardas

Este corredor arqueado de três metros de largura é frio e úmido. O frio parece emanar de uma arcada aberta na parede oeste.

O arco leva à área K69. Uma porta na extremidade norte do corredor se abre para a área K67. Para o sul, o corredor termina ao pé de uma escada (área K64) que espirala para cima.

K69. Quarto dos Guardas

Líquen amarelo pálido cobre o teto desta sala fria e úmida de dez pés de largura, que vai de leste a oeste. As aberturas de ambos os lados desta sala são alcovas de dez pés quadrados que contêm camas estreitas, trapos e os restos esqueléticos dos guardas do castelo. Um silêncio mortal enche a sala.

O líquen amarelo é inofensivo. Quando um ou mais personagens atingem o meio do corredor, dez **esqueletos** humanos se levantam das alcovas e atacam.

K70. Salão dos Homens do Rei

Este quarto de nove metros quadrados está um caos. Móveis dispersos estão em pilhas perto das paredes. Ossos quebrados estão espalhados entre armaduras de placas amassadas e esmagadas. Escudos e espadas pendem das paredes como se fossem atirados nelas por alguma força extraordinária.

Duas portas estão opostas umas as outras no centro das paredes norte e sul. Um arco escuro conduz pela parede leste.

Depois que Strahd foi transformado em um vampiro, vários guardas do castelo recuaram para esta sala, mas Strahd os pegou e matou em uma brutal mostra de violência. A remoção de um dos escudos ou espadas da parede requer um bem-sucedido teste de Força de CD 10. Nenhum dos itens encontrados aqui é valioso.

K71. Quartos dos Homens do Rei

Esta passagem escura segue por seis metros, conectando um arco ao oeste com uma escada de pedra ascendente a leste. Para o norte e para o sul estão quatro alcovas de três metros quadrados cheias de camas apodrecidas e trapos sujos. Os tetos aqui estão cobertos com líquen amarelo.

O líquen amarelo é inofensivo. Além da arcada para oeste está a área K70. A escada (área K20a) que sobe ao longo da parede leste conduz à área K20.

Tesouro

Três das alcovas não contêm nada de valor. Uma pedra solta na alcova do sudeste guarda um cubículo escondido no chão, no qual está escondido um saco mofado contendo 150 pe. As moedas têm a cunhagem do rosto perfilado de Strahd von Zarovich. Um personagem que procura pela alcova pode encontrar a pedra solta com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10.

K72. Escritório do Mordomo

Esta sala sombria está em perfeita ordem. Uma grande mesa fica aqui com sua cadeira, o tinteiro e a penas cuidadosamente colocados. Lanças, espadas e escudos que carregam o selo Baroviano estão pendurados ordenadamente nas paredes escuras em painéis de carvalho.

Se ele não foi derrotado em outro lugar, **Rahadin** (veja apêndice D) está aqui, esperando que os personagens cheguem para que ele possa matá-los.

Um **demônio das sombras** também assombra esta sala. Na rodada seguinte a que os personagens se engajam em combate com Rahadin, o demônio salta e ataca o personagem mais próximo por trás. O personagem não percebe o demônio, a menos que a sua pontuação passiva de Sabedoria (Percepção) seja igual ou maior que o teste de Destreza (Furtividade). Rahadin e o demônio das sombras lutam até morrer.

Uma porta secreta está colocada na extremidade norte da parede oeste. Pode ser aberta para revelar uma empoeirada e cheia de teias escada de pedra antiga e desgastada (área K79) que desce para a escuridão.

Masmorra e Catacumbas

Consulte o mapa 12 do castelo para as áreas K73 a K88.

K73. Sala da Masmorra

O seguinte texto na caixa assume que os personagens chegam pela escada do leste (área K21). Ajuste conforme necessário, se os personagens entram nesta sala por outra direção.

As escadas descem ate a água preta e imóvel que enche um corredor arqueado diante de vocês. A superfície da água é como um vidro escuro e espelhado, perturbado apenas ocasionalmente pelo "ping" de uma gota caindo do teto. Vinte pés à frente, portas arqueadas levam para baixo em cada lado do corredor. Em cada porta arqueada, uma porta de ferro está fechada e parcialmente submersa. Você ouve um grito fraco de ajuda vindo da porta sul.

A água é de 90 centímetros de profundidade no corredor e opaca. Os degraus de ambos os lados do corredor descem outros 60 centímetros antes de terminarem nas portas de ferro para o norte e para o sul.

O chão embaixo da água não é tão sólido como se poderia esperar. Há um caminho seguro em torno de várias armadilhas sensíveis ao peso (veja diagrama Armadilhas na área K73), mas a água torna impossível ver onde estão as armadilhas. Para cada 4,5 quilos de peso em um alçapão, há uma chance

de 5 por cento de que ele se abra. O poço de 3 metros de profundidade sob cada alçapão contém uma armadilha de teletransporte mágico que se ativa assim que o alçapão se abre. Qualquer criatura média ou menor em um alçapão quando ele abre mergulha no poço e é teleportada para uma célula em qualquer das áreas K74 ou K75, como o diagrama indica.

Quando um personagem desencadeia uma armadilha, os outros personagens no corredor veem uma explosão de ar e água voando em torno do personagem desencadeante (o ar que estava preso no poço é solto de repente quando o alçapão se abre). O personagem desencadeante de repente some da vista. Um instante depois, o alçapão se fecha, deixando apenas um redemoinho lentamente dissipador na água. Não se abre de novo em 24 horas, período em que a sua armadilha de teletransporte é recarregada.

Os personagens que são vítimas das armadilhas de teletransporte são transportados para uma das células dos calabouços fechadas com barras de ferro e submersos por 1,5 metros de água insalubre. (áreas K74 e K75).

K74. Masmorra Norte

A porta de ferro enferrujada que liga esta sala à área K73 está submersa em 1,5 metros de água e requer um teste de Força (Atletismo) CD 10 para abrir.

> Um teto coberto de mofo fica a um metro e meio acima da água negra e parada que enche este corredor de calabouço. A água tem um metro e meio de profundidade. Celas de três metros quadrados, suas entradas bloqueadas por barras de ferro, se alinham nos dois lados do corredor. Uma das celas está mal iluminada.

O corredor tem 12 metros de comprimento. É ramificado em oito células, quatro ao longo de cada parede. Luz emana da célula K74h.

Uma porta de dobradiça composta de barras de ferro enferrujadas de 2,5 centímetros de espessura espaçados e 10 centímetros de distância, com barras transversais horizontais espaçadas por 15 centímetros de distância, fecha cada cela. Cada porta está trancada com uma fechadura de ferro. Um personagem que usa ferramentas de ladrão pode tentar destrancar uma fechadura, o que requer 1 minuto e um teste de Destreza CD 20 bem-sucedido. O teste é feito com desvantagem se o personagem estiver tentando destrancar a fechadura por dentro da cela. Se o teste falhar, o personagem pode tentar novamente.

Um personagem pode forçar a abertura de uma porta trancada usando uma ação e sucesso em um teste de Força CD 25.

Strahd visita ocasionalmente o calabouço para ver se algum personagem já está preso aqui. Ele pode entrar em uma cela assumindo sua forma gasosa.

K74a. Tesouros Esquecidos

Esta cela está ligada a uma armadilha de teletransporte na área K73. Os personagens que entram na cela podem sentir que moedas se deslocam sob seus pés.

Tesouro. Distribuídos pelo chão desta cela estão 3.000 pe. As moedas têm o rosto perfilado de Strahd von Zarovich cunhado nelas. Um personagem pode pegar cem moedas a cada minuto.

K74b. Tesouros Esquecidos

> A porta enferrujada para esta cela está entreaberta.

Os personagens que entram na cela podem sentir que as moedas se deslocam sob seus pés.

Tesouro. Espalhadas pelo chão desta célula estão 300 pp. As moedas têm o rosto perfilado de Strahd von Zarovich cunhado nelas. Um personagem pode pegar cem moedas a cada minuto.

K74c. Corpo Decomposto

> Agarrando-se às barras desta cela, de outra forma vazia, está o cadáver apodrecido de um meio-elfo masculino vestido com uma armadura de couro.

Esta cela está ligada a uma armadilha de teletransporte na área K73.

Tesouro. Uma busca no cadáver encontra uma espada longa embainhada e duas algibeiras, uma contendo cinco pedras preciosas (50 po cada) e a outra contendo uma *poção de heroísmo*.

K74d. Cela Vazia

Esta cela não contém nada de interessante.

K74e. Fim do Trajeto

Esta cela está ligada a uma armadilha de teletransporte na área K73.

Porta Secreta. Uma porta secreta está a 1,5 metros do chão na parede norte desta cela. A porta secreta não pode ser aberta por este lado sem o uso de uma magia *arrombar* ou magia semelhante. Atrás da porta secreta, há uma calha de mármore negro polido que se inclina para cima (área K82).

K74f. Cela Vazia

Esta cela não contém nada de interessante.

K74g. Limo Cinzento

Agarrado ao chão desta cela há um **limo cinzento** que ataca qualquer coisa que entre. Enquanto estiver submerso, o limo é efetivamente invisível.

K74h. Espada Perdida

> Uma lâmina brilhante pode ser vista abaixo da água perto da parte traseira da célula.

Esta célula está ligada a uma armadilha de teletransporte na área K73.

Tesouro. A fonte do brilho submerso é uma *espada curta +1* senciente leal e boa (Inteligência 11, Sabedoria 13, Carisma 13). Tem visão auditiva e normal no alcance de 36 metros. Ela se comunica transmitindo emoções à criatura que a carrega ou empunha.

O objetivo da espada é combater o mal. A espada possui as seguintes propriedades adicionais:

- A espada continuamente lança luz brilhante em um raio de 4,5 metros e penumbra por mais 4,5 metros. Somente destruindo a espada essa luz pode ser extinta.
- Uma boa criatura boa pode se sintonizar a espada em 1 minuto.
- Enquanto está em sintonia com a arma, o portador da espada pode usar a espada para conjurar a magia *manto do cruzado*. Uma vez usada, esta propriedade da espada não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

K75. Masmorra Sul

A porta de ferro enferrujada que liga esta sala à área K73 está submersa em 1,5 metros de água e requer um teste de Força (Atletismo) CD 10 para abrir.

> Um teto coberto de mofo fica a 90 centímetros acima da água negra e parada que enche este corredor de calabouço. A água tem um metro e meio de profundidade. Cárceres de três metros quadrados, suas entradas bloqueadas por barras de ferro, se alinham nos dois lados do corredor. De uma das celas, você ouve uma voz grosseira perguntar: "Quem está aí?"

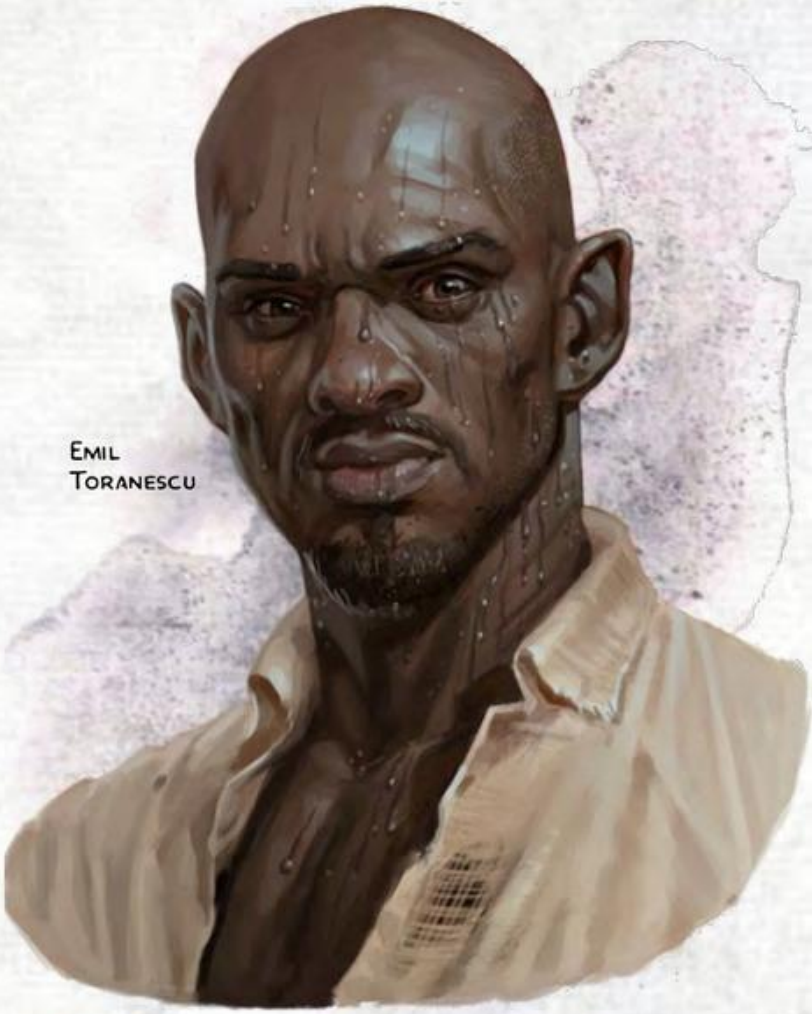
O corredor tem 12 metros de comprimento. É ramificado em oito celas, quatro ao longo de cada parede. Luz emana da célula K74h. A voz vem de uma das celas mais ao sul (área K75a).

K75a. Prisioneiro

> Um homem jovem e forte se agarra as barras de sua cela enquanto luta para evitar que seus dentes ranjam. Suas roupas estão em farrapos, e ele está encharcado da cabeça aos pés.

O homem é Emil Toranescu, um **lobisomem** com 72 pontos de vida. Ele afirma ser um residente de Vallaki que foi perseguido por lobos diretos para o castelo. Ele implora aos personagens para resgatá-lo, oferecendo-se para ajudá-los em troca.

Na verdade, Strahd prendeu Emil aqui como castigo por causar uma dissidência em sua matilha de lobisomens (veja capítulo 15). Ansioso por provar seu valor à Strahd, Emil recompensa os personagens por libertá-lo atacando-os quando uma boa oportunidade surgir. Emil não se volta contra os personagens se eles afirmam serem aliados de sua esposa, Zuleika (veja capítulo 15, área Z7). Nesse caso, ele tenta deixar o castelo e reunir-se com ela, ficando com os personagens apenas até que a oportunidade de sair se apresente.



Emil Toranescu

K75b. Tesouros Esquecidos

Os personagens que entram na cela podem sentir que as moedas se deslocam sob seus pés.

Tesouro. Espalhadas pelo chão desta célula estão 2.100 pe. As moedas têm o rosto perfilado de Strahd von Zarovich cunhado nelas. Um personagem pode pegar até cem moedas a cada minuto.

K75c. Cela Vazia

Esta cela não contém nada de interessante.

K75d. Anão Morto

Esta cela está ligada a uma armadilha de teletransporte na área K73. Os restos mortais de um guerreiro anão encontram-se no fundo da cela, vestido em uma armadura de placas enferrujadas. Seu machado de batalha não mágico, mas útil, está próximo.

K75e. Cela Vazia

Esta cela não contém nada de interessante.

K75f. Mago Morto

Algemado à parede traseira desta cela há uma figura emaciada em uma túnica azul, seus braços magros estendidos e a cabeça inclinada para frente. Seu longo cabelo grisalho pende na frente do rosto do homem morto.

A figura esquelética é tudo o que resta de um mago humano que Strahd capturou e lentamente sangrou até a morte. Carne ainda se apega aos ossos do mago e as marcas de perfuração das presas do vampiro são visíveis no pescoço do mago.

K75g. Bardo Pendurado

Socado no teto desta cela há uma polia de ferro enferrujada, na qual é amarrada uma corda que está presa a uma das vigas transversais da porta barrada. Pendurado de cabeça para baixo da polia há um homem, flácido e corpulento, em armadura de couro ajustada. Suas botas estão amarradas por uma corda logo abaixo da polia, suas mãos carnudas estão amarradas atrás de suas costas, e sua cabeça está debaixo d'água. Ele não está se movendo.

Strahd deixou esse bardo humano suspenso do teto como um teste para ver quanto tempo ele poderia manter sua cabeça acima da água. O homem enfraqueceu e se afogou. No chão da cela, abaixo do cadáver pendurado, há uma lira esmagada.

K75h. Cela Vazia

Esta cela não contém nada de interessante.

K76. Câmara de Tortura

Formas escuras e profundas saltam da água imóvel e insalubre que preenche esta sala de quinze metros quadrados, cujo teto está adornado com correntes penduradas que se parecem com fios grossos e negros. Uma varanda colocada na parede norte tem vista para a sala e tem dois grandes tronos sobre ela, com uma cortina de veludo vermelho atrás deles.

O teto possui 5,1 metros acima da superfície da água, que é de 90 centímetros de profundidade. A varanda ao norte fica a 2,1 metros acima da superfície da água, a 3 metros acima do chão.

Se os personagens se aproximam das formas escuras e profundas na água, leia:

As formas escuras na água são cavaletes, donzelas de ferro, hastes e outros instrumentos de tortura. Os esqueletos de suas últimas vítimas estão dentro deles, suas mandíbulas abertas aparentemente congeladas em gritos silenciosos.

Assim que um ou mais personagens se movem por mais de 3 metros pela sala, seis **zumbis de Strahd** saem lentamente da água, com seus braços cinzentos de lodo irrompendo através da água enquanto atacam.

K77. Varanda de Observação

Dois grandes tronos de madeira estão nesta varanda. Atrás dos tronos, há uma cortina de veludo vermelho com nove metros de comprimento. O teto aqui é de três metros de altura.

A sala continua atrás da cortina por 3 metros além até uma parede que possui uma porta em seu centro.

K78. Sala do Braseiro

Esta sala é de nove metros quadrados, subindo para um teto plano de seis metros de altura. Um braseiro de pedra queima ardentemente no centro da sala, mas sua alta chama branca não produz calor. A borda do braseiro é esculpida com sete entalhes em forma de copo espaçados uniformemente em torno da circunferência. Dentro de cada entalhe há uma pedra esférica, duas vezes o diâmetro de um globo ocular humano e feito de um cristal colorido. Nenhuma das pedras tem a mesma cor.

Em cima, uma ampulheta de madeira, tão alta e larga quanto um anão, fica a três metros acima do braseiro, suspensa no teto por grossas correntes de ferro. Toda a areia está presa na parte superior da ampulheta, aparentemente incapaz de escorrer para o fundo. Escrito em caligrafia brilhante na base da ampulheta há um verso em idioma Comum.

Duas estátuas de ferro de dois metros e setenta centímetros de altura de cavaleiros a cavalo, prestes a investir com espadas desembainhadas, estão em alcovas profundas voltadas uma para a outra. O braseiro fica entre elas.

As duas estátuas são **golens de ferro**. Cada cavalo e cavaleiro é considerado uma única criatura, e são inseparáveis. Os golens não sairão da sala sob nenhuma circunstância, e eles atacarão somente em condições específicas (veja seção "Desenvolvimento" que se segue).

A ampulheta tem CA 12, 20 pontos de vida, imunidade a dano de veneno e psíquico e vulnerabilidade a dano trovejante. Se a ampulheta for reduzida a 0 pontos de vida, seu vidro se quebra, fazendo com que a areia dentro dele caia no chão. A escrita mágica na base da ampulheta lê-se da seguinte maneira:

Coloque uma pedra no fogo:
Violeta leva ao cume da montanha
Laranja ao pico do castelo
Vermelho se conhecimento é o que procura
Verde para onde o caixão se esconde
Índigo para a noiva do mestre
Azul para o seio da magia antiga
Amarelo para o túmulo do senhor

A chama do braseiro é mágica e não produz calor. Uma conjuração bem-sucedida de *dissipar magia* (CD 16) extingue a chama por 1 hora. O fogo é extinto permanentemente se o braseiro for destruído. O braseiro possui CA 17, 25 pontos de

vida, imunidade a dano de veneno e psíquico e resistência a todos os outros tipos de dano.

As pedras colocadas na borda do braseiro são de cor vermelha, laranja, amarela, verde, azul, índigo e violeta, respectivamente. Atirar uma no braseiro faz com que sua chama mude de branco para a cor da pedra, e a areia começa a cair pela ampulheta. Qualquer criatura que toque a chama colorida é teleportada para uma localização dentro do domínio de Strahd, conforme determinado pela cor:

Cor da Chama	Teletransporte para...
Vermelho	Biblioteca (área K37)
Laranja	Pico da Torre Norte (área K60)
Amarelo	Túmulo de Strahd (área K86)
Verde	Loja do Fabricante de Caixões (capítulo 5, área N6f)
Azul	Templo Âmbar (capítulo 13, área X42)
Índigo	Abadia de São Marcos (capítulo 8, área S17)
Violeta	Passagem Tsolenka (capítulo 9, área T4)

Após 5 rodadas, toda a areia desce e a cor da chama volta ao branco. Quando a chama faz isso, a areia reaparece instantaneamente na parte superior da ampulheta (desde que a ampulheta esteja intacta), e a pedra que foi lançada no fogo reaparece no aro do braseiro.

Desenvolvimento

Se o braseiro, a ampulheta ou qualquer dos golens forem atacados, as portas da sala se fecham e trancam magicamente (a menos que sejam seguras ou calçadas), e os golens se animam e atacam. Na primeira rodada, os golens enchem a sala com sopro venenoso, que exala da boca dos cavalos. (Cada criatura na sala deve fazer dois testes de resistência, um para cada arma de sopro). Nas rodadas subsequentes, cada golem faz um ataque com sua espada e um ataque de golpe com seus cascos. Quando não há mais criaturas para lutar na sala, os golens retornam às alcovas e as portas destrancam. Forçar a abertura de uma porta trancada requer um bem-sucedido teste de Força CD 25 (Atletismo). Cada porta tem CA 15, 25 pontos de vida e imunidade a dano de veneno e dano psíquico.

K79. Escada Ocidental

> Esta escada de pedra antiga está desgastada. A poeira grossa cobre seus passos e as teias de aranha sufocam a passagem.

As escadas se elevam em um ângulo de 45 graus por uma distância de 12 metros horizontalmente, levando a um patamar de 3 metros quadrados (veja abaixo). Um segundo conjunto de escadas continua para o leste com um ângulo semelhante a uma distância de 9 metros horizontalmente, terminando em uma porta secreta que se abre na área K72.

Patamar

Inscrito no patamar, escondido sob anos de poeira, há um *glifo de vigilância*. Se os personagens escovam o pó, alguém pode detectar o glifo com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15.

O glifo é ativado na primeira vez que uma criatura viva passa sobre ele. Acioná-lo ativa uma magia imagem maior, conjurando uma ilusão de Strahd von Zarovich que aparece a meio caminho das escadas que levam à área K72 ou a meio caminho pelas escadas que levam à área K78, de modo que o vampiro apareça na frente do personagem que a desencadeou. Quando "Strahd" aparecer, leia:

> Uma débil névoa enche a escada à frente, e se funde na forma do vampiro Strahd, com os olhos vermelhos de fúria. "Você desperdiçou sua acolhida", diz ele. "Nenhum deus em que acredite poderá salvá-lo agora!"

Peça aos personagens que rolem a iniciativa. Qualquer ataque ou magia que atinge "Strahd" trespassa-o, revelando que ele é uma ilusão. Na contagem de iniciativa 0, o vampiro ilusório gargalha e derrete como uma boneca de cera em uma fogueira, sem deixar vestígios, e o glifo desaparece.

K80. Escadaria Central

Se os personagens entrarem nesta área através da porta do fundo da escada, leia:

> A porta se abre para revelar uma escada de pedra entre paredes de alvenaria áspera. Há pouca poeira nos degraus, mas uma bruma leve baixa pelos degraus acima.

Se os personagens entrarem nesta área pelo topo da escada, leia:

> O corredor áspero termina em uma escada de pedra que desce para o sul. Flanqueadas por paredes de alvenaria áspera e relativamente livres de poeira, essas escadas descem até terminarem em uma solitária porta.

A inclinação das escadas em um ângulo de 45 graus a uma distância 6 metros horizontalmente, conectam as áreas K78 e K81.

K81. Túnel

> Este túnel é cortado no Pilar de Ravenloft em si. Sua superfície é lisa, e seu teto tem apenas um metro e oitenta centímetros de altura. Um nevoeiro persistente limita a visibilidade a alguns metros.

Os personagens que têm conhecimento de tratamento de pedra podem dizer que esta passagem é uma construção relativamente nova em comparação com outras áreas de Ravenloft. O túnel tem 36 metros de comprimento, com uma porta de pedra na extremidade leste.

Perto do ponto médio do túnel há um alçapão escondido sob uma camada de neblina. Os personagens não conseguem localizar o alçapão passivamente, mas uma busca ativa acompanhada de um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção)

CD 20 o localiza. A menos que o alçapão esteja fechado por um pico de ferro ou por algum outro meio, ele se abre quando 45 quilos de peso ou mais são colocados sobre ele. Quando o alçapão se abre, todos os que estão de pé sobre ele deslizam na rampa de mármore abaixo (área K82). O alçapão então se recompõe.

K82. Rampa de Mármore

Se um ou mais personagens caírem pelo alçapão na área K81, leia:

> Vocês caem em uma rampa de mármore negra polida e deslizam para a escuridão.

A rampa mergulha do alçapão na área K81 por uma porta secreta unidirecional em uma célula inundada (área K74e). Os personagens que deslizam até o final são depositados na cela, mas não sofrem dano. A rampa não contém apoios e é muito escorregadia para subir sem o auxílio de magia.

K83. Escada Espiral

> Atrás da porta encontra-se uma escura escada em espiral.

A escada começa na área K78, sobe para um patamar na área K83a e continua para cima até a área K37.

K83a. Alcance da Escala Espiral

Uma extensão da área K83, este patamar é mostrado no mapa 11.

> Este corredor de doze metros de comprimento conecta duas escadas em espiral, uma subindo e outra descendo pelas profundezas do Castelo Ravenloft. Pendurada em uma haste de ferro para a parede oriental há uma tapeçaria empoeirada de três metros quadrados representando cavaleiros a cavalo investindo em um campo de batalha sob um céu sangrento. O cavaleiro líder monta um cavalo negro e usa um manto negro coberto de peles, uma armadura cinza escura e um elmo com viseira em forma de cabeça de lobo. Sua espada brilha com a luz do sol.

A escada na extremidade norte da parede oeste desce para uma porta que leva à área K78. A escada na extremidade sul da parede oeste sobe, terminando na porta que se abre na área K37.

Tesouro

A tapeçaria retrata o pai de Strahd, o rei Barov, levando seus temíveis cavaleiros a uma gloriosa batalha. A tapeçaria pesa 4,5 quilos seca e vale 750 po intacta. Se sofrer dano enquanto estiver na posse do grupo, não terá mais valor, a menos que seja reparada.

K84. Catacumbas

> Enterradas profundamente sob a fortaleza de Ravenloft, encontram-se antigas catacumbas, com tetos arqueados apoiados por colunas largas e vazias que servem como criptas. Teias de aranha estão suspensas vacilantes no ar mofado. Uma névoa grossa se apega ao chão, que está coberto por resíduos putrefatos. O teto negro está em movimento.

As catacumbas preenchem uma área de aproximadamente 33 metros de leste a oeste por 54 metros de norte a sul, e o chão está coberto em diversos centímetros por guano de morcego. As catacumbas são constituídas por corredores arqueados de 3 metros de largura entre criptas de 3 metros quadrados, que servem como pilares que suportam o teto de 6 metros de altura. A área possui cinco meios de entrada e saída:

- A porta adjacente à cripta 1 (conectando-se a área K81)
- Um arco barrado para o norte (conectando-se a área K85)
- Um arco barrado para o sul (conectando-se a área K86, mas protegido por armadilhas de teletransporte)
- Um arco barrado para leste (conectando-se a área K87)
- A escada da torre nobre (área K18) ou o eixo (área K18a) para oeste

Cada cripta é selada com uma "porta" de pedra esculpida – na verdade, uma laje de pedra ajustada de 90 centímetros de largura, 1,5 metros de altura e 7,5 centímetros de espessura. Remover ou recolocar uma laje de pedra requer uma ação e sucesso em um teste de Força CD 15.

Cada cripta abriga os restos da pessoa ou pessoas cujo epitáfio está inscrito na frente da laje. As criptas são descritas nas seções a seguir, seus epitáfios anotados sob o número da cripta em itálico.

A menos que indicado de outra forma, cada cripta contém um esquife de mármore retangular de 90 centímetros por 1,8 metros, com 90 centímetros de altura, com um esqueleto coberto de trapos que se encontra deitado sobre ele.

As catacumbas são o lar de dezenas de milhares de morcegos. Os morcegos repousam aqui durante as horas do dia e voam pela noite através do eixo central da torre nobre (área K18a) para caçar. Eles não atacarão intrusos a menos que sejam provocados ou se especificamente comandados por Strahd. Se um ou mais morcegos dentro de um quadrado de 3 metros no mapa são atacados ou capturados na área de uma magia nociva, 2d4 **enxames de morcegos** se formam naquela área e atacam. Mais nenhum enxame pode ser formado nesse quadrado até o próximo amanhecer, quando mais morcegos chegam para substituir aqueles que foram mortos.

Armadilhas de Teletransporte

As armadilhas invisíveis de teletransporte estão localizadas entre as criptas 37 e 38, entre a cripta 37 e a parede sul da mesma, e entre a cripta 38 e a parede sul da mesma. As armadilhas não podem ser percebidas, exceto com uma magia *detectar magia*, que revela uma aura de conjuração mágica nas áreas de armadilhas.

Embora as armadilhas não possam ser desarmadas, uma conjuração bem-sucedido de *dissipar magia* (CD 16) em uma armadilha suprime sua magia por 1 minuto, permitindo que os personagens se movam com segurança por sua área. Uma armadilha também é suprimida, total ou parcialmente pela área de um *campo antimagia*.

Estas armadilhas de teletransporte formam um anel protetor ao redor da entrada do túmulo de Strahd (área K86). Qualquer criatura que entra em um desses espaços de 3 metros quadrados é remotamente teleportada, trocando de lugar com um dos inumanos na cripta 14. Um inumano se materializa na localização anterior da criatura e ataca qualquer criatura viva que ele veja.

Cripta 1

Aqui estão aqueles que caminham pelo caminho da dor e tormento.

A porta de pedra não se conecta com uma cripta, mas com um túnel de pedra (área K81).

Cripta 2

Artista DeSlop - Pintor do Teto da Corte

> O teto abobadado desta cripta é pintado com uma imagem de diabretes segurando buquês de flores coloridas. Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Uma caixa de madeira está escondida sob uma mão óssea.

A caixa está destrancada. Contém sete pincéis de madeira e sete pequenas cabaças de tinta seca.

Cripta 3

Lady Isolde Yunk (Isolde, a Incrível): Provedora de antiguidades e importações

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Empilhadas ao redor, cobrindo o chão, estão montes de cestas antigas, braseiros, tapeçarias, candelabros, cadeiras, cofres, utensílios de cozinha, fogaréus, hastes de cortina, decantadores, pratos, jarras, lâmpadas, estojos de pergaminhos, jarras e caixas de fogo. Nada das velharias parece valioso. Um antigo candelabro paira no teto abobadado.

Os personagens podem passar horas procurando pela cripta. Embora as antiguidades aqui possam obter uma quantidade razoável de moedas, dificilmente valem o transporte.

Cripta 4

Príncipe Ariel du Plumette (Ariel, o Pesado)

Se os personagens abrem a porta para esta cripta, leia:

> O fantasma de um grande homem rotundo se forma dentro da cripta escura, seus olhos estão selvagens pela insanidade. Grandes asas artificiais se desdobram de suas costas.

O príncipe Ariel era um homem terrível que desejava voar. Ele anexou asas artificiais a um arreio e encantou o dispositivo com magia, mas o aparelho não podia suportar seu peso, e ele mergulhou do Pilar de Ravenloft até sua morte. Seu **fantasma** maligno ataca os personagens à vista. Se Ariel conseguir possuir um personagem, o anfitrião sobe pela torre nobre (área K18) até atingir o pico (área K59), então se lança pelo eixo central da torre (área K18a), gritando: "Eu posso voar!" todo o caminho até em baixo.

Cripta 5

Artank Swilovich: Amigo e membro da Guilda Baroviana dos Destiladores de Vinho

> Você é saudado por um suave cheiro de vinho. Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Em torno dela, cobrindo todo o chão, há milhares de garrafas de vinho vazias.

O rótulo de cada garrafa mostra que é da vinícola do Mago dos Vinhos, e o rótulo nomeia o seu vinho: Champanhe de Pisão, Moenda Dragão Vermelho ou Uva Púrpura Triturada N.º 3.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, está escondido sob as garrafas de vinho. Um personagem que procura sob as garrafas encontra o tesouro automaticamente.

Cripta 6

Santa Markóvia: Morta para todo sempre

A seção de 3 metros quadrados do piso em frente a esta cripta é uma placa de pressão que libera quatro dardos venenosos escondidos em pequenos orifícios na parede norte. (Consulte "Exemplos de Armadilhas" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre* sobre as regras sobre como esta armadilha funciona). A armadilha é reiniciada quando o peso é levantado e pode ser disparada quatro vezes antes de sua fonte de dardos se esgotar.

Se a porta da cripta for aberta, leia:

> Esta cripta cheira a rosas. Os restos em cima de sua laje de mármore se desintegraram, com exceção de um fêmur.

Se os personagens perturbarem os restos de Santa Markóvia, adicione:

> Uma forma fantasmagórica aparece acima da poeira, tão pálida que dificilmente se pode discernir mais do que parte de um rosto. Vindo desta aparição vem o mais fraco dos sussurros: "O vampiro deve ser destruído. Use-me como sua arma". Com isso, desaparece.

Tesouro. Uma magia *detectar magia* revela que o fêmur irradia uma aura de magia de evocação. Veja o apêndice C para mais informações sobre o *Fêmur de Santa Markóvia*.

Cripta 7

A porta de pedra desta cripta está no chão, sua inscrição obscurecida pela névoa. A cripta está aberta. Um crânio, alguns ossos e alguns pedaços de armadura enferrujada situam-se sobre uma laje de mármore com uma gárgula de pedra que agachada em cada extremidade.

O epitáfio na porta diz "Endorovich (Endorovich, o Terrivel): O que o sangue de cem guerras não satisfez, o desprezo de uma mulher concluiu."

Endorovich era um soldado implacável e um nobre auto engrandecido que amava uma mulher chamada Marya, mas ela amava outro homem. Enquanto Marya e seu amante estavam jantando, Endorovich colocou veneno no copo de vinho do homem. Os copos foram misturados, e Marya tomou o veneno em vez disso. O amante foi enforcado por assassinar Marya e enterrado na encruzilhada do Rio Ivlis (capítulo 2, área F). Endorovich nunca superou sua culpa e, por loucura, matou muitos em vida.

O espírito de Endorovich está preso dentro de uma das gárgulas. Se alguém perturba os ossos na laje, uma das **gárgulas** desperta e ataca. Se a gárgula for reduzida a 0 pontos de vida, o espírito de Endorovich se move para a segunda gárgula, que então desperta e ataca. Ambas as gárgulas têm pontos de vida máximos (77). Uma vez que a segunda **gárgula** é destruída, o espírito de Endorovich descansa em paz.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, ele estará contido em um compartimento secreto sob os restos de Endorovich. Uma vez que seus ossos e poeira são varridos, o compartimento pode ser encontrado e aberto sem teste de habilidade.

Cripta 8

Duquesa Dorfniya Dilisnya

Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Pendurada na parede traseira está uma colcha bonita que retrata um banquete real.

A colcha é magicamente preservada, mas não é valiosa.

Cripta 9

Pidlwick – Bobo-da-Corte de Dorfniya

Um pequeno esqueleto vestindo os restos do traje de um bobo-da-corte está em cima de uma laje de mármore atarracada no centro da cripta.

Se Pidlwick II (veja área K59) estiver com o grupo, ele se recusa a entrar na cripta. A laje nesta cripta tem 1,2 metros de comprimento (em vez dos 1,8 metros de comprimento). Os ossos no topo da laje pertencem ao bobo-da-corte da Duquesa Dorfniya Dilisnya (veja cripta 8).

Tesouro. Se os personagens exploram essa cripta depois de convocar o fantasma de Pidlwick na área K36, eles encontram uma pequena caixa de madeira lisa na laje de mármore ao lado dos ossos de Pidlwick. A caixa contém um *baralho de ilusões* completo.

Cripta 10

Lorde Leonid Krushkin (Lorde Lee, o Esmagador): Mais que a vida, ele amava suas joias

Um esqueleto de grandes dimensões coberto de joias e trapos situa-se sobre uma laje de mármore alongada no centro da cripta. Inclinado contra a laje está uma maça manchada de sangue, emaranhada por teias de aranha.

Lorde Lee era bem maior que dois metros e dez centímetros de altura. Sua maça pode deter os personagens, mas é inofensiva e não mágica.

Tesouro. Três colares de joias (com valor de 750 po cada) estão deitadas sobre o esqueleto de Lorde Lee.

Cripta 11

Tasha Petrovna - Curadora dos Reis, Luz do Ocidente, Serva, Companheira

Um esqueleto vestindo vestidos esfarrapados de sacerdotes situa-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. A parte superior do teto abobadado é pintada com um magnífico mural de sol.

As criaturas que sofreriam dano devido à exposição à luz solar (como vampiros) tem desvantagem em todos os testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência enquanto estiverem dentro dessa cripta.

Tesouro. Drapejado ao redor do pescoço do esqueleto está um símbolo sagrado em forma de sol (vale 25 po). Um personagem de tendência boa que toca o símbolo sagrado ouve uma voz feminina fantasmagórica. Ela sussurra a seguinte mensagem:

"Há um túmulo a oeste, com rosas que nunca murcham, em um lugar construído por curandeiros, numa aldeia chamada Krezk. Quando tudo se volta para a escuridão, leve este símbolo sagrado ao túmulo para convocar a luz e encontrar um tesouro a muito perdido."

A mensagem se refere a uma lápide na Abadia de Santa Markóvia (capítulo 8, área S7).

Cripta 12

Rei Troisky - O Rei de Três Faces

Não há ossos no topo da laje de mármore nesta cripta, apenas um elmo de aço com uma viseira em forma de rosto irritado.

O elmo tem três visores uniformemente espaçados criados para parecerem rostos humanos - um triste, um feliz e um irado. Apenas o rosto irado é visível da entrada da cripta. O rei Troisky usou este elmo de três faces em

batalha, ganhando o apelido do rei de três faces. O elmo não é mágico e pesa 4,5 quilos.

A laje sobre a qual o elmo repousa é sensível ao peso. Se o elmo é removido da laje sem que 4,5 quilos de peso sejam imediatamente adicionados, gás venenoso sai do interior vazio da laje e enche a cripta. Um personagem que procura na laje por armadilhas e é bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 12 encontra pequenos orifícios na base da laje de mármore. É por esses buracos que o gás emana.

Uma criatura na cripta quando o gás é liberado deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 14, sofrendo 22 (4d10) de dano de veneno em uma falha ou metade de dano em um sucesso.

Cripta 13

Rei Katsky (Katsky, o Brilhante): Soberano, inventor e autoproclamado viajante do tempo

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Deitado entre os ossos está um corno de beber tampado, uma bolsa gorda e um cetro de aspecto estranho feito de metal e madeira. Acima dos ossos, pendurado no teto abobadado por arames, está um engenho voador de madeira que se parece com um conjunto de asas de dragão retráteis, com tiras de couro, fivelas de metal e abas com asas de couro batido.

O corno tampado é um polvorinho resistente à água carregado com pólvora, e o "cetro de aparência estranha" é um mosquete. A bolsa gorda contém 20 bolinhas de prata (balas prateadas para o mosquete). Para mais informações sobre armas de fogo e explosivos, consulte o capítulo 9, "Oficina do Mestre", do *Guia do Mestre*.

Planador. Qualquer humanoide Pequeno ou Médio pode usar o planador de asas de dragão. (Demora 1 minuto para vestir ou tirar o planador). Ele não suporta mais de 36 quilos, embora a quantidade de peso que possa carregar não seja evidente. Um personagem que inspeciona o planador em uma tentativa de discernir seu limite máximo de peso pode fazê-lo com precisão com um sucesso em um teste de Inteligência CD 15.

Se o usuário é leve o suficiente (somando os equipamentos), o aparelho pode ser usado para planar, mas somente em espaços abertos onde há espaço para manobrar. O usuário pode se lançar no ar pisando ou pulando de um lugar alto, ou executando um salto alto para decolar do chão nivelado. Enquanto estiver no alto, o usuário ganha um deslocamento de voo igual à seu deslocamento de caminhada, com as seguintes limitações: exceto em uma corrente ascendente significativa, o usuário não pode usar o planador para ganhar altitude e o planador desce 30 centímetros a cada 3 metros de distância horizontal percorrida. No final do voo, o portador pousa com os pés e o planador estará intacto. Se o usuário tentar acelerar a taxa de descida, o planador se quebra e o usuário cai.

O planador possui CA 12, 1 ponto de vida e uma envergadura de 4,5 metros. Qualquer dano faz com que ele quebre e se torne inoperável. Um truque *consertar* pode reparar o dano, desde que todas as peças quebradas estejam presentes.

Cripta 14

Stahbal Indi-Bhak: Um amigo mais verdadeiro que qualquer governante já teve. Aqui repousa sua família em honra

Se os personagens abrem a porta para esta cripta, leia:

> Um eixo de três metros quadrados mergulha na escuridão. O som da água que goteja lentamente ecoa em um eixo.

Os personagens que têm visão no escuro ou uma fonte de luz suficiente podem ver que o eixo desce 12 metros para algum tipo de sepulcro no fundo do Pilar de Ravenloft. As pedras sobressaem do eixo em intervalos regulares, oferecendo alças e apoios. As pedras são escorregadias, no entanto, de modo que um personagem que tenta escalar a parede sem o auxílio de magia ou o uso de um kit de escalada deve fazer um teste de Força (Atletismo) CD 10.

Sepulcro. Quando os personagens atingem o fundo do eixo, leia:

> Na parte inferior do eixo está um sepulcro úmido com um teto de três metros de altura. A sala está bagunçada e cheira a carne podre. Quinze caixões de pedra estão espalhados por todo o cofre, todos orientados com as cabeças apontadas para o norte. O chão está coberto com ossos humanos e espadas enferrujadas.

Se um personagem se teleporta para um caixão de uma das armadilhas de teletransporte que protegem o túmulo de Strahd (área K86), leia o seguinte ao jogador do personagem:

> Um lampejo de luz explode em torno de vocês, e então estão mergulhados na escuridão absoluta, de repente deitado em um espaço confinado sufocado de poeira.

Este sarcófago contém quinze **inumanos** (um em cada caixão), menos os que foram teleportados (veja "Armadilha de Teletransporte" no início desta seção). Levantar uma tampa de caixão requer uma ação e sucesso em um teste de Força CD 15.

Cada inumano permanece inativo até que seja teletransportado ou até que seu caixão seja aberto, após o que ataca.

Os ossos e as espadas enferrujadas cobrem o chão até uma altura de 15 centímetros, e são os restos de serviçais que juraram se vingar da família de Stahbal Indi-Bhak. Sempre que um inumano é morto neste sarcófago, alguns dos ossos se unem, formando 2d6 **esqueletos** humanos animados. Esses esqueletos atacam intrusos à vista, mas não têm ataques à distância. Há ossos e espadas suficientes na sala para que cem esqueletos se formem dessa maneira.

Cripta 15

Khazan: Sua palavra era poder

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. O crânio tem opalas negras colocadas em seus focos oculares e fragmentos de âmbar onde os dentes deveriam estar.

Khazan era um arquimago poderoso que descobriu os segredos dos lichs, depois tentou se tornar um demilich e falhou. Nem o crânio nem os seus ossos representam qualquer ameaça, mas as gemas embutidas no crânio são valiosas.

Tesouro. As gemas de olho de opala negra do crânio valem 1.000 po cada. O crânio também tem oito dentes âmbar no valor de 100 po cada.

Qualquer criatura que permanece dentro da cripta e ousadamente fala o nome "Khazan" faz com que o Pilar de Ravenloft trema enquanto um *cajado de poder* se materializa acima da laje de mármore e paira no lugar. A primeira criatura a apoderar-se do cajado deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 17, sofrendo 44 (8d10) de dano radiante em uma falha ou metade de dano em um sucesso. Posteriormente, o *cajado de poder* pode ser mantido e usado normalmente. Se ninguém pega o cajado dentro de 1 rodada de sua aparecimento, ele desaparece e nunca mais retorna.

Cripta 16

Elsa Fallona von Twitterberg (Amada Atriz): Ela tinha muitos seguidores

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Nove alcovas rasas estão esculpidas nas paredes circundantes. A parede traseira de cada alcova é pintada com uma imagem de corpo inteiro de um belo homem. Alguns homens usam roupas finas; outros usam armadura. Ao pé de cada pintura descansa um crânio sobre uma pilha de ossos.

Os ossos dos nichos pertencem aos nove consortes de Elsa. Não há nada de valor aqui.

Cripta 17

Lorde Sedrik Spinwitovich (Almirante Spinwitovich): Apesar de ser confuso, construiu a maior força naval já reunida em um país sem litoral

> Uma barcaça de funeral de três metros e trinta e cinco centímetros de comprimento domina esta cripta, encaixada diagonalmente no espaço disponível. Deitado no barco está um esqueleto coberto de trapos, com centenas de moedas de ouro empilhadas ao redor.

As moedas são feitas de barro pintadas de dourado e são inúteis. A barcaça funerária, que está montada dentro da cripta, é muito grande para passar na porta.

Cripta 18

A porta de pedra desta cripta foi cuidadosamente colocada de lado. Através da espiral de névoa da bruma perpétua, as letras recém-gravadas explicam as palavras "Ireena Kolyana: Esposa".

A cripta está vazia e foi limpa. É aí que Strahd pretende manter Ireena uma vez que ele a transforme em uma cria vampírica.

Cripta 19

Artimus (Construtor do Forte): Tu descansas em meio ao monumento de sua vida

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta.

Esta cripta não contém nada de interessante.

Cripta 20

Sasha Ivliskova - Esposa

> Teias tão grossas e pálidas como o linho cobrem uma forma feminina bem modelada situada sobre uma laje de mármore no centro desta cripta empoeirada e cheia de teias. Você ouve uma voz perguntar da escuridão:
>
> "Meu amor, você veio me libertar?".
>
> A mulher levanta, o sudário de teias se apega a ela de uma forma sinistra.

Esta **cria vampírica** é uma antiga esposa de Strahd. Uma vez que ela percebe que os personagens não são o marido dela, Sasha arranca sua mortalha de teias como um vestido de noiva sem amor e ataca.

Cripta 21

Patrina Velikovna - Noiva

A criatura dentro desta cripta ataca assim que a porta é aberta.

> Da escuridão surge um rosto horripilante, uma espectral donzela elfa torcida pelo horror de sua existência morta-viva. Ela pranteia, e o som extremo rasga suas almas.

A elfa espectral é uma **banshee** que ataca os personagens à primeira vista, usando seu gemido imediatamente. Uma vez despertada, a banshee está livre para vagar pelo Castelo Ravenloft, mas ela não pode deslocar-se mais de 8 quilômetros desta cripta.

Em vida, Patrina Velikovna era uma elfa das sombras que, tendo aprendido muito sobre as artes negras, era quase parelha com os poderes de Strahd. Ela sentiu um grande vínculo com ele e pediu para solenizar esse vínculo em um casamento negro. Desejando de seu conhecimento e poder, Strahd consentiu, mas antes de poder drenar toda a vida de Patrina, seu próprio povo a apedrejou como um ato de misericórdia para frustrar os planos de Strahd. Strahd ordenou, e tomou o corpo de Patrina. Ela então se tornou a banshee presa aqui.

Reduzir a banshee a 0 pontos de vida faz com que ela se desincorpore. O espírito de Patrina não pode descansar, no entanto, até que seja formalmente casada com Strahd, a banshee retorna a sua cripta 24 horas depois. Conjurar a magia *consagrar* na cripta evita que a banshee volte enquanto a magia durar.

Tesouro. Leia o seguinte texto quando os personagens investigam a cripta de Patrina:

> No centro da cripta, um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore, cercado por milhares de moedas.

A cripta de Patrina contém 250 pl, 1.100 po, 2.300 pe, 5.200 pp e 8.000 pc. As moedas são de origem mista. As moedas de platina e electrum têm o rosto perfilado de Strahd cunhado nelas. Enterrado sob as moedas está o livro de magias de Patrina, que esculpiu capas de madeira para ele. Ele contém todas as magias listadas para o **arquimago** do *Manual dos Monstros*.

Desenvolvimento. Se ela for restaurada à vida por seu irmão (veja "Presente Obscuro de Kasimir" na seção "Eventos Especiais" no capítulo 13), Patrina (NM elfa das sombras feminina) retorna como um **arquimago** sem magias preparadas. Se os personagens estiverem com seu livro de magias, ela gentilmente pede que devolvam a ela para que ela possa preparar suas magias esquecidas há muito tempo e ajudar a destruir Strahd (uma mentira). Se os personagens a obrigam, ela recompensa sua bondade aprendendo tanto quanto possível sobre eles antes de buscar seus próprios objetivos.

Cripta 22

Lorde Erik Vonderbucks

> Um homem dourado encontra-se sobre uma laje de mármore no centro desta cripta, de outra forma árida.

Lorde Erik Vonderbucks era um nobre rico cujo desejo moribundo era ter seu cadáver mergulhado em ouro derretido.

Tesouro. A fina camada de ouro, se descascada do cadáver dissecado de Lorde Erik, vale 500 po.

Cripta 23

A primeira vez que os personagens visitem sobre essa cripta, eles veem um de seus nomes (determinado aleatoriamente) gravado na porta. Abrir a cripta libera um odor horrível de apodrecimento e revela um cadáver deitado na laje de mármore. O cadáver se parece com o personagem nomeado na porta. Tocar no cadáver faz com que ele dissolva-se, após o que a inscrição desaparece. Em visitas posteriores a esta cripta, a porta não está mais marcada e a cripta está vazia.

Cripta 24

Ivan Lvliskovich, Campeão de Corrida de Cães de Inverno: A corrida pode ser rápida, mas a vingança é para os parentes do perdedor

> Um esqueleto coberto por pedaços de peles repousa sobre uma laje de mármore no centro da cripta. As paredes e o teto são cobertos com gesso pintado para fazer a cripta parecer como se estivesse em uma floresta perene, cercada por neve. O gessou está descascado e caído em muitos lugares, denegrindo o efeito visual.

Esta cripta não contém nada de interessante.

Cripta 25

Stefan Gregorovich: Primeiro Conselheiro do Rei Barov van Zarovich

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. A maioria dos ossos parecem empoeirados e negligenciados, mas o crânio está bem polido.

Uma magia *detectar magia* conjurada aqui revela que o crânio de Stefan irradia uma fraca aura de magia de necromancia. Enquanto o crânio permanecer na cripta, ele responderá até cinco perguntas feitas, como se uma magia *falar com mortos* tivesse sido conjurada sobre ele. Esta propriedade recarrega cada dia ao amanhecer. Em vida, Stefan não estava atento nem bem informado. Se o crânio é questionado sobre Strahd ou Castelo Ravenloft, toda a informação que fornece é falsa.

Cripta 26

Intree Sik-Valoo: Ele desprezou a riqueza por conhecimento que poderia leva-lo ao paraíso

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. A maioria dos ossos parecem empoeirados e negligenciados, mas o crânio está bem polido.

Uma magia *detectar magia* conjurada aqui revela que o crânio de Intree irradia uma fraca aura de magia de necromancia. Enquanto o crânio permanecer na cripta, ele responderá até cinco perguntas feitas, como se uma magia *falar com mortos* tivesse sido conjurada sobre ele. Esta propriedade recarrega cada dia ao amanhecer. Ao contrário de Stefan Gregorovich na cripta 25, Intree era bem instruído e astuto. Se o crânio é questionado sobre Strahd ou o castelo, a informação que fornece é verdadeira.

Cripta 27

> Esta cripta está sem sua porta.

Três **aranhas lobo gigantes** infestam esta cripta, de outra forma vazia. As aranhas não fazem barulho e saltam para atacar qualquer um que ouse parar na frente da enorme entrada da cripta.

Cripta 28

Bascal Ofenheiss - Chef de Luxo

> Um esqueleto coberto de linho branco encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta, segurando um sino em seu peito cavado. Colocado sobre seu crânio há um alto chapéu de chef.

Se o sino é tocado dentro da cripta, fogo mágico varre a cripta para queimar os ossos do Chef Ofenheiss. Uma criatura na cripta deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 22 (4d10) de dano de fogo em uma falha, e metade do dano em um sucesso. Qualquer

criatura que falha pega fogo, sofrendo 5 (1d10) de dano de fogo no final de cada um de seus turnos até que ela ou outra criatura use uma ação para apagar as chamas.

Tesouro. Escondido sob o chapéu do chef há um talher de electrum com um cabo cravejado de joias (vale 250 po).

Cripta 29

Barão Eisglaze Drüf

> Abrir a porta faz com que o ar ao seu redor se torne tão frio quanto o inverno mais frio que você possa imaginar. Toda superfície dentro da cripta é coberta por um bolor espesso e acastanhado.

Um fragmento de bolor marrom (veja "Perigos das Masmorras" no capítulo 5, "Ambientes de Aventuras", do *Guia do Mestre*) enche a cripta. Os personagens a 1,5 metros da porta aberta da cripta são afetados.

Se o bolor marrom for morto, os personagens podem cavar através da crosta mofada para encontrar os ossos do Barão Drüf deitados sobre uma laje de mármore.

Tesouro. Escondido debaixo do bolor marrom ao lado dos ossos do barão há uma *lâmina de sorte* com um desejo restante. Se uma criatura usa o desejo de tentar escapar de Barovia, a magia falha. Se uma criatura usa a espada para desejar a destruição de Strahd, o desejo não destruirá Strahd, mas sim o teleportará a 1,5 metros da espada.

Cripta 30

Prefeito Ciril Romulich (Amado do Rei Barov e Rainha Ravenovia): Sumo Sacerdote da Santíssima Ordem

> Uma laje de mármore no centro da cripta exibe um esqueleto coberto de roupas vermelhas, um símbolo sagrado de ouro preso em uma mão óssea. O teto abobadado quatro metros e meio acima é pintado para parecer um dossel de árvores com folhas de outono resplandecentes. Uma borda de pedra estreita envolve a cripta a três metros acima do chão. Empoleirados nela há dezenas de corvos de pedra, os olhos fixos na laje de mármore.

Os corvos esculpidos são sinistros, mas inofensivos.

Tesouro. O símbolo sagrado de ouro do prefeito é adornado com pequenas pedras preciosas e vale 750 po. Se tocado por uma criatura maligna, o símbolo sagrado é consumido em uma explosão de luz intensa que causa 11 (2d10) de dano radiante a todas as criaturas dentro de 1,5 metros dele. Personagens familiarizados com a religião Baroviana reconhecem o símbolo como sendo do Senhor da Alvorada.

Cripta 31

Nós o conhecemos apenas por sua riqueza

> Esta cripta está vazia. Suas paredes estão pintadas para retratar montanhas de moedas de ouro.

O chão da cripta é na verdade a cobertura de um poço de 9 metros de altura. A cobertura se abre se 45 quilos de peso ou mais forem colocadas sobre ele. Ele se abre no meio, de leste a oeste, e as suas portas são seguradas por molas. Depois que uma vítima ou vítimas caem no poço, suas portas se fecham. (veja "Amostras de Armadilhas" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre* para as regras sobre os poços de bloqueio e as estacas com espiga). As espigas na parte inferior do poço são feitas de ferro, mas não são envenenadas.

Tesouro. Um esqueleto humano (os restos de um aventureiro morto) envolto em pedaços de armadura de couro batido encontra-se entre os picos no fundo do poço. Uma lanterna quebrada e um pé de cabra enferrujado estão próximos. Amarrado ao cinto de couro do cadáver está uma bobina de 15 metros de corda de cânhamo, uma adaga em uma bainha desgastada, uma bolsa contendo 25 pl e um tubo de madeira tapado contendo um *pergaminho de magia* com *círculo mágico*.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, ele está jogado ao lado do esqueleto no fundo do poço.

Cripta 32

A porta desta cripta não tem nome ou epitáfio nela.

> Esta cripta está vazia, exceto por duas alcovas na parede traseira. Acima das alcovas estão esculpidas as seguintes palavras: Não Passem Por Esses Portais, Tolos Mortais!

Uma magia *detectar magia* revela que ambas as alcovas irradiam fortes auras de conjuração mágica.

As criaturas que entram na alcova oriental desta cripta são teleportadas para a alcova oriental do túmulo de Strahd (área K86). Entrar na alcova ocidental desta cripta não tem efeito, mas qualquer criatura que se teleporta da alcova ocidental da área K86 aparece aqui.

Cripta 33

Lorde Klutz Tripalotsky: Ele caiu em sua própria espada

> No centro desta cripta, no topo de uma laje de mármore, ossos humanos estão entre a concha vazia de uma armadura de placas enferrujada. Atravessada no peitoral da armadura há uma espada longa.

Nem a armadura de Lorde Klutz, nem tão pouco sua espada são mágicas ou valiosas.

Se a espada é puxada da armadura, Lorde Klutz aparece como um **guerreiro fantasma** (veja apêndice D) agradece a quem o libertou de sua arma e concorda em lutar ao lado desse personagem durante os próximos sete dias. Lorde Klutz morreu anos antes de Strahd se tornar um vampiro, então o guerreiro fantasma não sabe nada sobre a queda de Strahd ou a maldição que aflige Baróvia.

Cripta 34

Rei Dostron, o Nascido do Inferno

> Repousando no centro desta cripta está um sarcófago dourado de dois metros e dez centímetros de comprimento, sua tampa pintada com a imagem de um rei alto usando uma coroa de chifres. Assomando atrás do sarcófago há um urso-coruja empalhado como se rugindo, com garras estendidas.

O Rei Dostron era um antigo governante desta terra, muito antes da chegada de Strahd. Ele afirmava descender de um duque dos Nove Infernos, e seus atos fizeram justiça a essa ascendência. Seu sarcófago é feito de chumbo batido e envolto em ouro (veja "Tesouro" abaixo). Sua tampa pode ser aberta com uma barra ou ferramenta similar, revelando nada além de poeira dentro. O urso-coruja empalhado é uma adição tardia à decoração da cripta — um presente dado a Strahd que acabou aqui. Parece quase vivo, mas é inofensivo.

Um **diabrete** invisível está empoleirado em cima do urso-coruja. Se alguém tentar abrir o sarcófago, o diabrete diz em comum: "Eu não faria isso se eu fosse você!". O diabrete está magicamente ligado aos restos do Rei Dostron e deve vigiá-lo por vários séculos antes do cumprimento do seu contrato. Ele não é obrigado a proteger o conteúdo da cripta (então não vai atacar), e deleita-se em dizer mentiras e se envolver em travessuras. Por exemplo, ele avisa os personagens que o sarcófago está preso, e que abrir a tampa libertará um inimigo de dentro dele.

Tesouro. Os personagens que usam seu tempo para pegar o ouro do sarcófago podem acumular 500 po do metal precioso, pesando 4,5 quilos.

Cripta 35

Lorde Jarnwald, o Vigarista: O gracejo estava sobre ele

> Um cheiro sepulcral enche esta cripta vazia.

O piso aqui é uma ilusão que esconde um poço de 6 metros de profundidade. Os lados do poço são polidamente lisos; uma criatura sem deslocamento de escalada não pode se mover ao longo deles sem o auxílio da magia ou de um kit de alpinista. No fundo do poço estão seis **carniçais** famintos. Uma magia permanente de **silêncio** suprime o som no poço. O silêncio pode ser dissipado, assim como o piso ilusório (CD 14 para ambos).

Tesouro. Lorde Jarnwald foi "enterrado" aqui, na medida em que ele foi empurrado para a cripta e devorado pelos ghouls. O que resta dele está espalhado no chão do poço: alguns pedaços de roupa, um punhado de dentes e um anel de sinete que tem um "J" estilizado (valor de 25 po).

Cripta 36

Marcas de garra suprimiram o nome na porta da cripta.

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta.

Esta cripta não contém nada de interessante.

Cripta 37

Gralmore Nimblenobs – Mago Ordinário

> Deitado em uma laje de mármore no centro desta cripta está o cadáver de um homem com uma longa barba branca. Sua pele se agarra firmemente ao crânio e aos ossos, e ele usa vestes vermelhas empoeiradas. Agarrado ao peito há um cajado de madeira que tem um botão de latão em uma extremidade e um botão de mármore no outro.

O cajado é um bordão não mágico.

Uma inspeção da laje de mármore revela um intervalo côncavo e superficial em uma extremidade. Se o botão de mármore do fim do cajado de Gralmore for colocado em recuo, a laje levanta 1,5 metros para cima, revelando um compartimento embaixo (veja "Tesouro" abaixo). A laje lentamente afunda no lugar após 1 minuto. Se o punhado de bronze do cajado for colocado em recuo, o detentor do cajado recebe 22 (4d10) de dano elétrico.

Tesouro. O compartimento debaixo da laje possui uma pequena caixa de couro negro contendo três *pergaminhos de magia* (*cone de frio*, *bola de fogo* e *relâmpago*).

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, está no compartimento com o outro tesouro.

Cripta 38

General Kroval "Cachorro Louco" Grislek (Mestre da Caça): Um líder de cães e homens

Quando os personagens abrem a porta para esta cripta, leia:

> O cheiro de enxofre e pele queimada se espalha nesta cripta. Na escuridão há três pares de olhos vermelhos brilhantes.

Três **cães infernais** atacam, lutando até a morte. Na rodada depois que eles atacam, o **espectro** do General Grislek sai da cripta, proferindo comandos aos cães em Infernal. Uma vez que essas criaturas malignas são mortas, os personagens podem inspecionar a cripta mais de perto.

> Pedaços de ossos incinerados estão espalhados sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Encontram-se dentro dos ossos fragmentos de uma lança quebrada com um cume prateado. As paredes e o teto abobadado da cripta são cobertos com murais chamuscados que retratam legiões de infantaria e cavalaria se chocando em campos de batalha.

Um truque *consertar* pode reparar a lança que está dividida em três partes de comprimento aproximadamente iguais. Se for reparada, pode ser usada como uma lança de prata não mágica.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, está em um compartimento secreto sob os restos de Grislek. Uma vez que seus ossos carbonizados tenham sido removidos, o compartimento pode ser encontrado e aberto sem teste de habilidade.

Cripta 39

Beucephalus, o Garanhão Portento: Que as flores cresçam cada vez mais brilhantes onde ele trota

A porta desta cripta é maior do que todas as outras, com 1,8 metros de largura por 2,4 metros de altura. A remoção ou reposição da laje requer sucesso em um teste de Força de CD 20. Quando a porta é aberta, leia:

> Ar seco e quente e fumaça saem da cripta conforme surge um cavalo negro com uma crina flamejante e cascos de fogo. Ondas de fumaça saem de suas narinas quando ele parte para o ataque.

O **pesadelo**, Beucephalus, é o corcel de Strahd. Ele tem 104 pontos de vida. Se os personagens o matarem, Strahd os caça sem piedade. Quando o corcel quer sair do castelo, ele voa pelo eixo central da torre alta (área K18a), saindo pelo corte no telhado da torre (área K59).

Cripta 40

Tatsaul Eris – O Último da Linhagem

> Um esqueleto coberto de trapos encontra-se sobre uma laje de mármore no centro da cripta. Postadas nas paredes norte, leste e sul estão três tochas apagadas em suportes de ferro.

Quando uma criatura entra neste túmulo pela primeira vez, as tochas acendem e continuam queimando até serem gastas ou apagadas.

O exame do crânio e dos ossos revela que são imitações de gesso.

K85. Túmulo de Sergei

Um pórtico está fechado na arcada para este túmulo. Levantá-lo requer um teste de Força de CD 25.

> Degraus de mármore branco descem para um túmulo que tem um teto abobadado de trinta pés para cima. Um sossego – uma calmaria em meio à tempestade – é sentido aqui. No centro do túmulo, uma laje de mármore branca suporta um caixão intrincadamente ornamentado. Gravado na laje há um nome: Sergei von Zarovich. Para o norte, atrás do caixão, estão três alcovas. Uma estátua lindamente esculpida está em cada alcova - um jovem deslumbrante flanqueado por dois anjos - parecendo tão polido e novo quanto no dia em que cada uma delas foi colocada. Uma alavanca de ferro sobe da parede sul, a oeste da entrada do túmulo.

Subir a alavanca levanta o pórtico no topo da escada. Puxá-lo para baixo fecha o pórtico.

O caixão abre-se ao toque de uma criatura leal e boa. Caso contrário, a abertura requer sucesso em um teste de Força de CD 15. A carne de Sergei foi preservada magicamente, e à primeira vista parece que ele está dormindo em seu caixão.

Escher e as Três Noivas

Tesouro

O corpo embalsamado de Sergei está usando uma brilhante *armadura de placas +2*.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, estará dentro do caixão ao lado do corpo de Sergei.

Se a leitura de cartas indica um encontro com Strahd nesta área, ele estará deitado sobre o caixão de Sergei, chorando.

K86. Túmulo de Strahd

Um portão pesado está fechado no arco que leva a esta tumba. Levantá-lo requer um teste de Força de CD 25.

> Degraus de mármore negro descem para um túmulo escuro que tem um teto abobadado de nove metros para cima. A essência do mal permeia o próprio ar. O cheiro da terra recém-revirada está presente. Estabelecido no chão de terra está um caixão de madeira negro-brilhante finamente encerado. As armações do caixão são de bronze brilhante e a tampa está fechada. Ao sul do caixão estão três alcovas sombrias. Uma alavanca de ferro sobe da parede norte, a leste da entrada do túmulo.

Levantar a alavanca abre o portão no topo da escada. Puxá-lo para baixo fecha o pórtico.

Situadas sobre a terra perto da parede leste do túmulo estão três noivas **crias vampíricas** vestidas com vestidos sujos e usando sujas joias (veja

"Tesouro" abaixo). Eles se levantam para atacar qualquer um que se aproxima do caixão de Strahd.

Uma magia *detectar magia* revela que as alcovas ocidentais e orientais irradiam fortes auras de conjuração mágica. A alcova central não é mágica.

As criaturas que entram na alcova ocidental são imediatamente teletransportadas para a alcova ocidental da cripta 32 na área K84. Entrar na alcova oriental não tem efeito, mas qualquer criatura que se teletransporta da alcova oriental da cripta 32 aparece aqui.

Tesouro

Strahd esbanjou muitos bons presentes as suas três noivas.

Ludmilla Vilisevic usa um vestido de noiva branco sujo, uma tiara de ouro (vale 750 po) e dez pulseiras de ouro (valor de 100 po cada).

Anastrasya Karelova usa um vestido de casamento vermelho e esfarrapado, um lenço de seda preto e carmesim costurado com joias preciosas (no valor de 750 po) e um colar de platina com um pingente de opala preto (valor de 1.500 po).

Volenta Popofsky usa um vestido de casamento de ouro desbotado, uma máscara de platina moldada vagamente como uma caveira (750 po) e dez anéis de platina com pedras preciosas (valor de 250 po cada).

Destino do Teletransporte

Os personagens que se deslocam para esta localização da área K78 surgem no final da escada, justamente dentro do túmulo.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, ele se encontra na alcova central.

Se a leitura de sua carta indica um encontro com Strahd nesta área, ele está no caixão, pronto para atacar qualquer um que abra a tampa.

K87. Guardiões

O texto a seguir pressupõe que os personagens estão se aproximando pela área K84. Se eles abordarem esta área pela área K88, as referências a escadas descendentes devem ser mudadas para escadas ascendentes.

> Vastos degraus descem para um patamar flanqueado por duas alcovas. Dentro de cada alcova, ocupando a altura total de nove metros do teto, está uma estátua de bronze de um guerreiro que segura uma lança. Uma suave cortina azul de luz flui entre as duas alcovas. Parcamente visíveis do outro lado da cortina estão mais degraus descendentes.

A cortina não tem efeito em criaturas que se movem de leste para oeste (da área K88 para a área K84).

Uma criatura de alinhamento leal e bom que se move de oeste para leste através da cortina pode fazê-lo sem dificuldade, mas criaturas de outros alinhamentos que o fazem são teleportados de volta ao topo da escada atrás deles. Uma pequena criatura pode espremer-se por trás e em torno de uma das estátuas de bronze para contornar a cortina de luz.

K88. Tumba do Rei Barov e da Rainha Ravenovia

> Este túmulo repousa em calmo silêncio. Altos vitrais dominam as paredes do leste, permitindo que a penumbra recaia sobre dois caixões repousando sobre lajes de mármore branco. Aquele contra o muro norte é marcado como o rei Barov von Zarovich, e aquele contra a parede sul é marcado como a rainha Ravenovia van Roeyen. O teto abobadado de nove metros acima é ornado com um belíssimo mosaico dourado.

Os vitrais são tão sujos do lado de fora que são quase opacos. As janelas não abrem, mas elas podem ser quebradas facilmente. Qualquer um que olhe para cima através de uma janela pode avistar 33 metros acima, o mirante do castelo (área K6). Qualquer um que cair por uma janela aqui despenca quase 274 metros até a base do Pilar de Ravenloft.

Tirar o ouro do teto desta tumba seria um longo e tedioso esforço por pouca recompensa.

O caixão norte tem uma efigie de cera de esculpida em de tamanho natural do pai de Strahd, o Rei Barov. Os ossos do velho rei estão em um compartimento sob sua efigie.

O caixão sul detém o esqueleto da mãe de Strahd, rainha Ravenovia (a magia que se destinava a preservar seus restos terrenos falhou há anos atrás). Uma mortalha branca esfarrapada cobre seus ossos.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, ele se encontra no topo do caixão da rainha Ravenovia.

Se a leitura de sua carta indica um encontro com Strahd nesta área, ele está em um frenesi de ira e aflição.

Rei Barov e Rainha Ravenóvia

Capítulo 5: A Cidade de Vallaki

Localizada às margens do Lago Zarovich, a cidade de Vallaki (pronunciada *vah-lah-key*) parece um refúgio seguro contra os males dos Bosques Svalich, se não de Strahd em si mesmo. A cidade encontra-se além da vista do Castelo Ravenloft, e ao primeiro aspecto, não parece tanto deprimida (ou oprimida) quanto a Vila de Baróvia mais distante para o leste. Os personagens que passam o tempo em Vallaki, no entanto, rapidamente percebe que não há felicidade aqui, apenas uma falsa esperança - que o próprio Strahd cultiva.

Vallaki foi fundada não muito tempo depois que os exércitos de Strahd conquistaram o vale por um antepassado do burgomestre atual da cidade, Barão Vargas Vallakovich. Os Vallakoviches têm sangue real em suas veias e há muito acreditam que são superiores à linha Zarovich. O barão Vallakovich se iludiu ao acreditar que a esperança e a felicidade são as chaves da salvação de Vallaki. Se ele pode fazer todos felizes em Vallaki, o burgomestre pensa que a cidade escapará de algum modo do domínio de Strahd e retornará ao mundo esquecido de onde veio. Ele organiza um festival após o outro para reforçar os espíritos dos moradores da cidade, mas a maioria dos Vallakianos considera que esses festivais são coisas sem sentido, negócios inexpressivos mais propensos a incorrer na ira de Strahd do que em fornecer qualquer esperança para o futuro.

Na última festa, o barão Vallakovich fez cidadãos desfilarem pelas ruas com cabeças cortadas de lobos em piques. Seu próximo evento, que o burgomestre chamou de Festival do Sol Ardente, está próximo de ocorrer (veja a seção "Eventos Especiais" no final deste capítulo). Guirlandas de festivais anteriores ainda se penduram no beiral dos edifícios de Vallaki, e o trabalho começou com um grande sol de vime, para ser incendiado na praça da cidade no dia do festival. Nos dias que antecederam o festival, o barão Vallakovich começou a prender os descontentes locais e atirá-los na prisão, para que seus esforços não sejam arruinados por "aqueles de pouca esperança ou fé."

Não há luz nos olhos
dos homens que se alimentam
desta terra. Eles estão tão
mortos quanto os mortos.

— Strahd von Zarovich

Aproximando-se da Cidade

Quando os personagens se aproximam de Vallaki pela primeira vez, leia:

> A Antiga Estrada Svalich serpenteia em um vale prestado velado por montanhas escuras, agrupadas ao norte e ao sul. A floresta recua, revelando uma taciturna fortaleza rodeada por uma paliçada de madeira. Uma espessa neblina pressiona contra essa parede, como se estivesse procurando um caminho para dentro, esperando pegar a cidade como madeira.
>
> A estrada de terra termina em um conjunto de portões de ferro resistentes com um par de figuras sombrias de pé atrás deles. Plantadas no chão e flanqueando a estrada fora dos portões há uma meia dúzia de piques com cabeças de lobos empalados neles.

Um muro de 4,5 metros de altura envolve a cidade, seus toros verticais mantidos juntos com grossas cordas e argamassa. A parte superior de cada tora foi afiada com uma ponta. Andaimes de madeira abraçam o interior da paliçada a três metros e meio do chão, permitindo que os guardas fiquem de olho na parede.

Portões da Cidade

Três portões altas feitas de barras de ferro conduzem até a cidade:

- O portão norte é às vezes chamado de Portão Zarovic, ou "a porta para o lago", porque leva ao Lago Zarovich (capítulo 2, área L).
- O portão oeste é conhecido como Portão Pôr-do-Sol, embora nenhuma pessoa viva em Vallaki tenha visto um pôr-do-sol sem remorso. Alguns chalés abandonados se alinham na estrada fora deste portão.
- O portão leste também é conhecido como o Portão da Aurora, ou, como alguns locais gostam de chamá-lo, o Portão da Aflição.

Correntes de ferro pesado com cadeados de ferro mantem as portas fechadas à noite. Durante o dia, os portões estão fechados, mas normalmente não são bloqueados.

Dois **guardas** da cidade (LB humanos masculinos e femininos) ficam do lado de dentro de cada portão. Em vez de lanças, eles carregam piques (alcance 3 m, 1d10+1 de dano perfurante em um Acerto). Estas armas são longas o suficiente para perfurar criaturas através das barras do portão. Os guardas saúdam todos os visitantes com suspeita, particularmente aqueles que chegam à noite. Se os personagens chegam à noite, um ou mais deles devem ser bem-sucedidos em um teste de Carisma (Persuasão) CD 20 para convencer os guardas a destrancar o portão e deixá-los entrar.

Se o problema irrompe em um dos portões, os guardas de lá clamam: "Para as armas!" Seus gritos ecoam em Vallaki, colocando toda a cidade em alerta em poucos minutos. Vallaki tem vinte e quatro guardas humanos, metade dos quais estão de plantão a qualquer momento (seis vigiam os portões, seis patrulham as muralhas). A cidade também pode reunir uma milícia de cinquenta cidadãos humanos **plebeus**, com bastões, punhais e tochas.

Ocupantes da Casa

Se os personagens explorarem uma residência diferente da mansão do burgomestre (área N3), role um d20 e consulte a tabela a seguir para determinar o ocupante da casa.

d20	Ocupante
1–3	Nenhum
4–5	2d4 **enxame de ratos**
6–18	Cidadãos Vallakianos
19–20	Cultistas Vallakianos

Ratos

Uma casa infestada de ratos parece abandonada no início. Os ratos são servos de Strahd e atacam se os personagens exploram o interior da casa.

Cidadãos

Uma casa de cidadãos Vallakianos contém 1d4 adultos (LB humanos masculinos e femininos **plebeus**) e 1d8-1 crianças (LB humanos masculinos e femininos não combatentes). Qualquer um que escute na porta ouve o movimento interno. Aldeões não convidam de bom grado estrangeiros para suas casas, mas eles vão falar com personagens por de trás de suas portas fechadas ou permanecendo em suas antessalas.

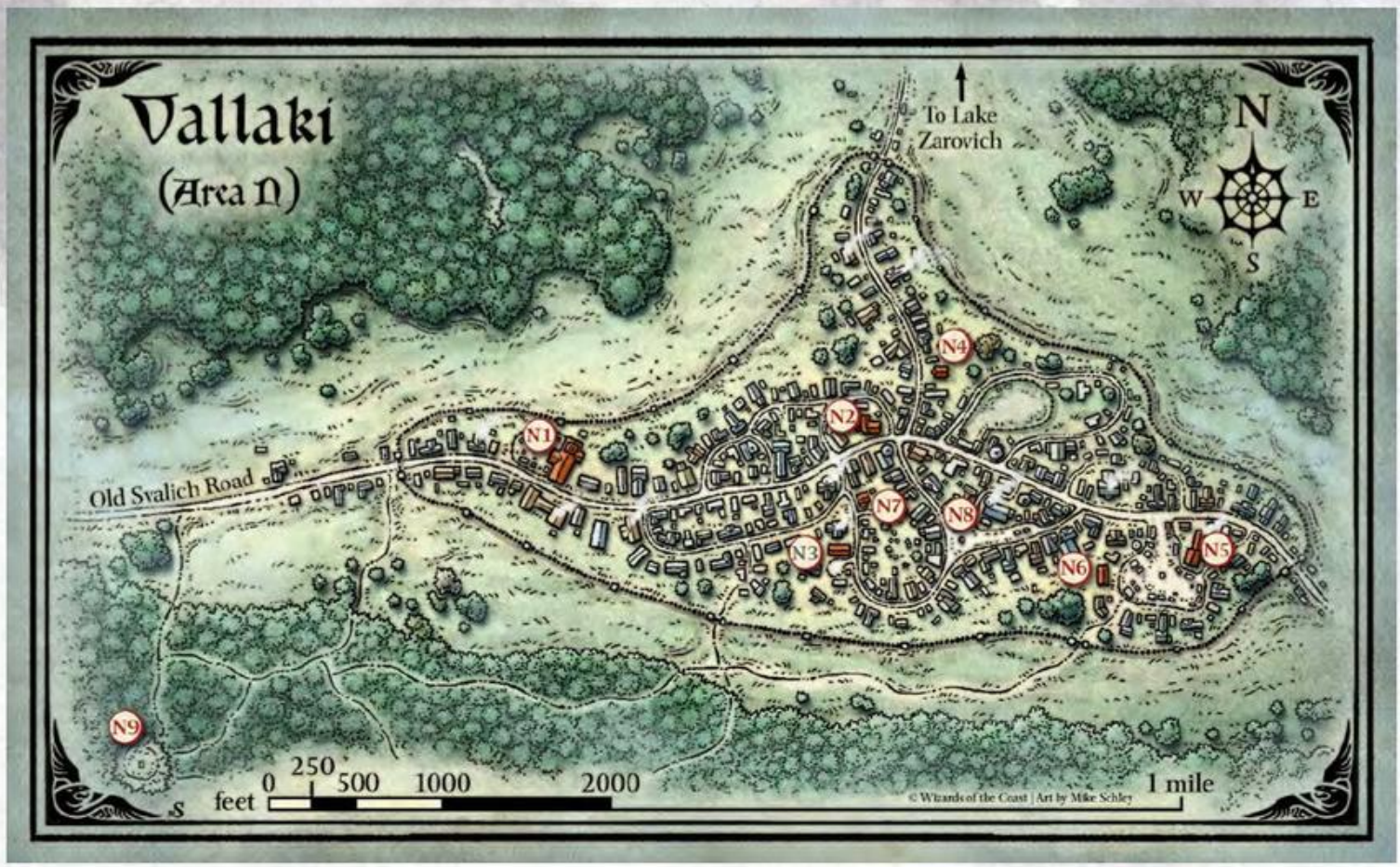
Cultistas

Um refúgio de cultistas contém 2d4 Vallakianos adultos (LM masculinos e femininos **cultistas**) e um **fanático do culto** (LM masculino ou feminino) que os conduz em oração ou orquestra seus rituais de sacrifícios. Estes cultistas adoram diabos e consideram Dama Fiona Wachter (veja área N4) como sendo sua líder espiritual.

Conhecimento Vallaki

Além da informação conhecida por todos os Barovianos (veja "Conhecimento Baroviano" no capítulo 2), os Vallakianos conhecem os seguintes fragmentos de conhecimentos locais:

- A Estalagem Água Azul (área N2) oferece comida, vinho e abrigo aos visitantes. Um estrangeiro com orelhas pontiagudas está ficando lá. Ele veio para Baróvia de uma terra distante, andando para a cidade em um vagão de entretenimento.
- O burgomestre, Barão Vargas Vallakovich, decretou que o Festival do Sol Ardente será realizado na praça da cidade (área N8) dentro dos próximos três dias. O festival anterior, que ele chamou de Grande Festa da Cabeça de Lobo, foi a menos de uma semana atrás.
- Vallaki tem tolerado pelo menos um festival todas as semanas nos últimos anos. Alguns Vallakianos acreditam que os festivais mantêm o diabo Strahd longe. Outros acham que não oferecem proteção ou benefício algum. A maioria considera esses assuntos sombrios.
- Aqueles que falam mal dos festivais são declarados pelo burgomestre estarem em aliança com o diabo Strahd e são presos. Alguns são jogados no tronco (área N8), enquanto outros são levados para a mansão do burgomestre de modo que o barão possa expurgá-los de seu mal.
- O capanga do burgomestre, Izek Strazni, tem uma história de violência, bem como uma deformidade diabólica: um braço monstruoso com o qual ele pode conjurar fogo. O medo de Izek mantém os inimigos do barão à margem.
- Ninguém odeia o burgomestre mais do que Dama Fiona Wachter, que é frequentemente citada como dizendo: "Eu prefiro servir ao diabo do que a um louco." Ela possui uma casa antiga na cidade (área N4), mas raramente deixa sua propriedade. Seus dois filhos adultos, Nikolai e Karl, são causadores de problemas locais. Dama Wachter também tem uma filha louca que ela mantém trancada. O burgomestre não confronta Fiona ou suas proles porque tem medo de Dama Wachter, cuja família tem laços antigos com Strahd.
- Os raios de luz púrpuras foram vistos emanando do sótão da mansão do burgomestre.
- Lobos e lobos gigantes rondam a floresta e não têm medo de atacar viajantes na Antiga Estrada Svalich. Grupos bem armados de caçadores e armadilheiros conseguiram matar vários dos lobos, mas continuam chegando mais.
- É muito perigoso pescar no Lago Zarovich (capítulo 2, área L), mas a ameaça dos lobos de Strahd não impediu Bluto Krogarov, um aldeão bêbado, de tentar. Ele sai todas as manhãs e retorna todas as noites, mas não pegou nenhum peixe até agora.
- Não houve notícias recentes sobre o Mago Louco do Monte Baratok (capítulo 2, área M). As pessoas costumavam vê-lo passeando pela costa norte do Lago Zarovich, atirando relâmpagos na água para matar os peixes. (Se os personagens parecem interessados em conhecer este mago, os moradores recomendam que usem os barcos de pesca na costa sul para atravessar o lago, porque é mais curto e muito menos perigoso do que caminhar ao redor do lago).
- Há um acampamento de Vistanis na floresta ao sudoeste da cidade (área N9). Os Vistanis não são muito simpáticos. Eles não são bem-vindos em Vallaki.
- O oeste da cidade é uma mansão assombrada (veja capítulo 7, "Argynvostholt"). A lenda diz que um dragão morreu há muito, muito tempo atrás.
- O sul da cidade é uma aldeia que foi abandonada por décadas. Seu burgomestre cometeu algumas terríveis ofensas e incorreu na ira de Strahd.



Áreas de Vallaki

As seguintes áreas correspondem aos rótulos no mapa de Vallaki acima.

N1. Igreja de Sto. Andral

Nenhum mapa da igreja é fornecido. Se for necessário, assuma que esta igreja tem a mesma configuração que a da aldeia de Baróvia (capítulo 3, área E5), mas sem o subterrâneo.

> Esta igreja de pedra secular, de séculos de idade tem um campanário abaulado na parte de trás e paredes forradas com vitrais rachados, vitrais que retratam santos piedosos. Uma cerca de ferro forjado encerra um jardim de lápides ao lado da igreja. Uma fina névoa se arrasta entre as sepulturas.

Esta igreja é dedicada ao Senhor da Alvorada e nomeada posteriormente de Sto. Andral, cujos ossos descansam sob o altar (veja a seção dos "ossos de Sto. Andral").

Padre Lucian Petrovich (LB humano masculino **sacerdote**) supervisiona a igreja e faz o seu melhor para elevar os espíritos. Assiste-o um órfão e coroinha chamado Yeska (LB humano masculino não-combatente). Um rapaz musculoso com uma sobrancelha constantemente enrugada chamada Milivoj (veja abaixo) cuida da propriedade e escava sepulturas.

À noite, a igreja é embalada com 2d6+6 adultos Vallakianos assustados (LB humanos masculinos e femininos **plebeus**) e 2d6 igualmente aterrorizadas crianças Vallakianas (LB humanas masculinos e femininos não-combatente). O Padre Lucian oferece à sua congregação todas as noites suas orações e a promessa de proteção de Sto. Andral. Entre o rebanho noturno do Padre Lucian está uma velha triste chamada Willemina Rikalova. Seu filho, o sapateiro Udo Lukovich, foi preso por falar contra o burgomestre (veja área N3m). Ela reza para que seu filho seja libertado.

Milivoj (N humano masculino **plebeu**) é raramente visto sem uma pá, que ele empunha como uma clava. Modifique suas estatísticas da seguinte forma:

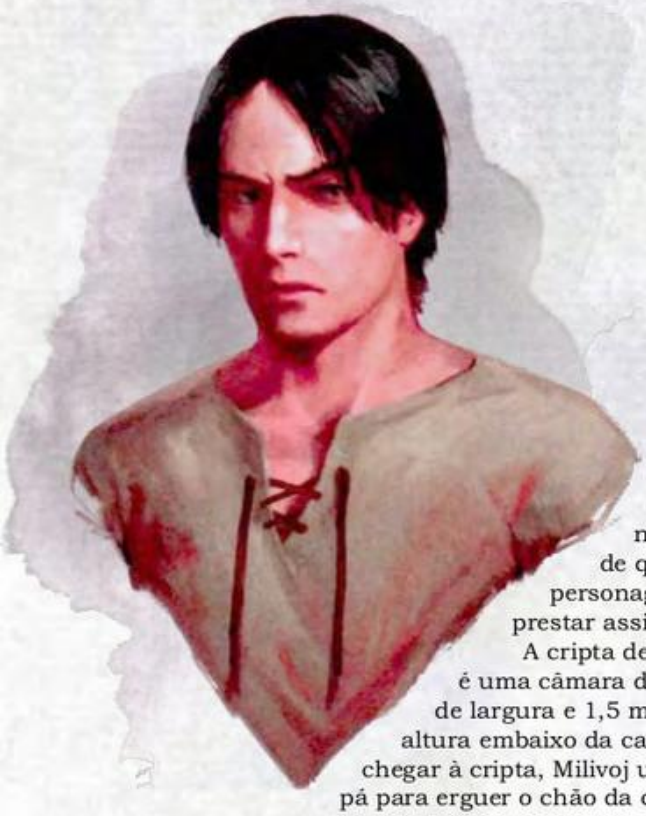
- Sua Força é 15 (+2).
- Seu bônus de ataque corpo-a-corpo com arma é +4, e ele aplica 4 (1d4+2) de dano de concussão quando bate com a cabeça sem corte de sua pá.

Milivoj rejeita a proclamação do burgomestre de que "Tudo ficará bem!" E é frustrado que não pode proteger seus irmãos mais novos. Ele quer ficar livre da maldição de Baróvia, mas não vê nenhuma esperança de fuga.

Ossos de Sto. Andral

Até recentemente, a igreja era protegida das depredações de Strahd pelos ossos de Sto. Andral, que foram selados em uma cripta debaixo do altar principal da igreja. Mas agora a igreja está em risco porque alguém invadiu a cripta algumas noites atrás e roubou os ossos. Até recentemente, o padre Lucian era a única pessoa em Vallaki que sabia sobre os ossos, mas ele lembra de mencioná-los a Yeska cerca de um mês atrás, para tranquilizar o medroso menino. Depois que os ossos foram roubados, o padre Lucian perguntou a Yeska se contou a alguém sobre os ossos. O garoto acenou com a cabeça, mas não divulgou um nome.

O culpado é Milivoj, que o padre Lucian corretamente suspeita. Mas o padre tem relutado em confrontar Milivoj porque o rapaz é tão temperamental. O Padre Lucian não relatou o roubo por medo da angústia que a notícia poderia causar, e ele não quer estragar a festa do burgomestre. Se o grupo incluir um membro de bom alinhamento clérigo ou paladino, Padre Lucian menciona



Milivoj

o roubo na esperança de que os personagens podem prestar assistência. A cripta de Sto. Andral é uma câmara de 3 metros de largura e 1,5 metros de altura embaixo da capela. Para chegar à cripta, Milivoj usou sua pá para erguer o chão da capela. (As tábuas já foram substituídas.) Se um dos personagens confrontar Milivoj e for bem-sucedido em um teste de Carisma (Intimidação) CD 10, ele admite que Yeska lhe contou sobre os ossos. Ele também admite passar a informação para Henrik van der Voort, o fabricante local de caixão (área N6), e roubar os ossos para Henrik em troca de dinheiro para ajudar a alimentar seus irmãos mais novos.

O roubo dos ossos deixou a igreja vulnerável ao ataque dos lacaios de Strahd (veja "Festa de Sto. Andral" na seção "Eventos Especiais" no final deste capítulo). Se os ossos são devolvidos ao seu lugar de repouso, a igreja de Sto. Andral mais uma vez se torna terra sagrada, como se o edifício fosse protegido por uma magia *consagrar*.

N2. Estalagem Água Azul

A fumaça cinzenta sai da chaminé deste grande edifício de madeira de dois andares com uma fundação de pedra e um telhado de telhas flutuantes, sobre as quais se põem vários corvos. Um sinal de madeira pintado que pendura acima da entrada principal descreve uma cachoeira azul.

O Estalagem Água Azul é o principal local de encontro de Vallaki para os moradores, especialmente à noite. O estalajadeiro, Urwin Martikov, considera a estalagem um santuário dos males desta terra. Em caso de problemas, as janelas e portas podem ser bloqueadas.

Uma cama para a noite custa 1 pe. Personagens procurando algo para comer são alimentados com sopa de beterraba quente e pão fresco, sem custo adicional. Um bife de lobo cozido custa 1 pe.

A pousada oferece um litro de vinho barato Uva Púrpura Triturada N.º 3 por 3 pc, ou um litro de vinho fino de qualidade superior Moenda Dragão Vermelho por 1 pp. Urwin se sente ferido caso os personagens se queixem dos vinhos, pois sua família quem os faz.

A oferta de vinho da estalagem está quase esgotada, e a entrega mais recente da adega Mago dos Vinhos está atrasada. Se os personagens alegam serem aventureiros, Urwin pergunta se eles seriam tão gentis para descobrir o que está atrasando seu último carregamento, prometendo-lhes quarto grátis e comida se eles retornarem com o vinho.

Guardiões da Pena

Urwin Martikov (LB humano masculino) é um **homem-corvo** (veja apêndice D) e também membro de alto escalão dos Guardiões da Pena, uma sociedade secreta de homens-corvos que se opõem a Strahd. A esposa e parceira de negócios de Urwin, Danika Dorakova (LB humana feminina), também é uma **homem-corvo**, assim como seus dois filhos, Brom e Bray. Os meninos têm apenas 7 pontos de vida cada e, com idades de nove e onze, são muito jovens para serem combatentes eficazes.

Em qualquer momento, outros 1d4 homens-corvos (membros dos Guardiões da Pena) estão presentes na pousada, quer empoleirado no telhado em forma de corvo ou amontoados no interior em forma humana. Estes homens-corvos são amigos leais dos Martikovs e ajudam a proteger a pousada.

Se os personagens ganham a confiança dos homens-corvos em Vallaki, os Guardiões da Pena vão cuidar de sua retaguarda. A próxima vez que os personagens se meterem em sérios problemas, você pode contar com um grupo de 1d4 **homens-corvos** que aparecem para resgatar ou ajudar de qualquer forma.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revelar que um tesouro está escondido na pousada, os Guardiões da Pena não revelam onde está o tesouro até que eles saibam que os personagens são capazes de protegê-lo. Como uma maneira de testar suas habilidades, Urwin dá aos personagens a seguinte missão:

Urwin os chama confidencialmente e mantém a voz baixa. "Meu suprimento de vinho está quase acabando, e o próximo carregamento está atrasado. Eu lhes darei o que procuram se me trouxerem o meu vinho. O vinhedo e adega estão a poucos quilômetros a oeste daqui. Basta seguir a Antiga Estrada Svalich e os sinais."

Urwin deixa de mencionar que seu mal-humorado pai, Davian Martikov, é dono da adega local e do vinhedo, o Mago dos Vinhos (capítulo 12). Há certa desavença entre Urwin e seu pai (a quem Urwin e Danika se referem como "o velho corvo"). Embora Urwin pudesse facilmente visitar a própria vinícola, ele considera que lidar com seu pai é um teste digno da competência dos personagens, e ele cumpre sua promessa se completar a busca e retornar com o seu vinho.

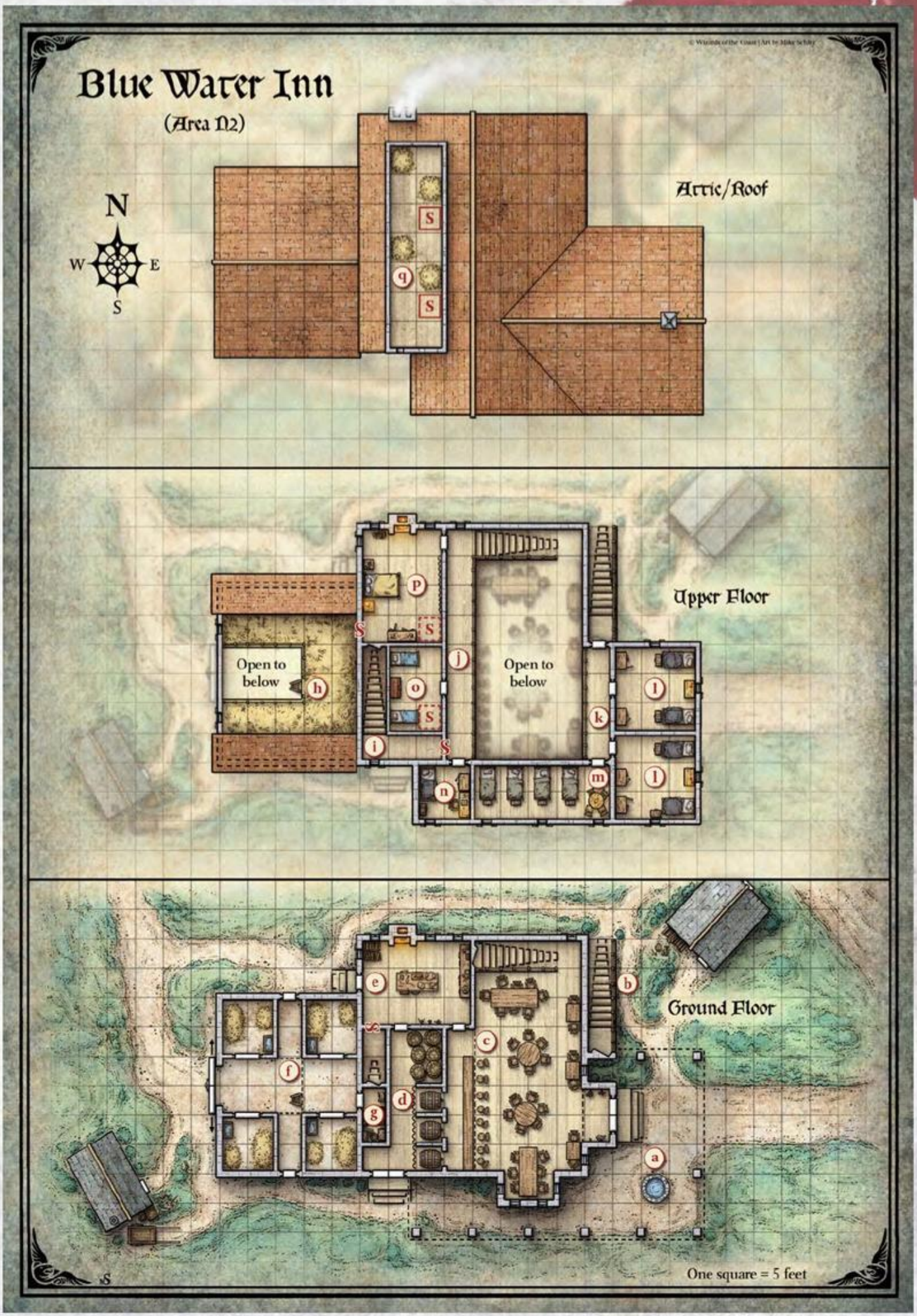
Urwin envia um **homem-corvo** em forma de corvo para observar o progresso do grupo à distância. Se os personagens ficarem em apuros, o homem-corvo reporta a Urwin imediatamente.

N2a. Poço

Uma borda de pedra de 90 centímetros de altura envolve a boca deste poço de 12 metros de profundidade, coberto de musgo. A estalagem tira água fresca desse poço.

N2b. Escada Exterior

Uma escada de madeira abraça a parede exterior da pousada e leva até quartos de hóspedes no andar superior (áreas N2l e N2m). A porta de madeira resistente no topo das escadas pode ser barrada por dentro.


Blue Water Inn
(Area N2)
N
W
E
S
Attic/Roof
S
q
S
Upper Floor
Open to below
h
P
S
S
j
Open to below
o
S
k
l
i
S
n
m
l
Ground Floor
e
b
c
f
d
g
a
One square = 5 feet

N2c. Taberna

Capas úmidas se penduram em cavilhas no pórtico de entrada. A taberna está repleta de mesas e cadeiras, com caminhos estreitos serpenteando entre elas. Um bar se estende ao longo de uma parede, sob uma varanda que pode ser alcançado por uma escada de madeira que abraça a parede norte. Outra varanda tem uma entrada para o leste. Todas as janelas são equipadas com persianas espessas e barras transversais. Lanternas penduradas acima do balcão e descansando sobre as mesas banham a sala em uma luz laranja escura e lançam sombras sobre as paredes, a maioria das quais são adornadas com cabeças de lobo penduradas em placas de madeira.

As portas duplas que levam para dentro da taverna podem ser barradas se fechadas por dentro.

Sobre toras e guardadas em alcovas atrás do bar estão três barris de vinho, cada um três quartos vazios. Dois dos barris contêm Uva Púrpura Triturada N.º 3 (um vinho barato), e o terceiro contém Moenda Dragão Vermelho (um vinho fino). Uma torneira de bronze está martelada em cada barril.

Danika Martikov normalmente cuida do bar enquanto seu marido se ocupa na cozinha (área N2e). Seus meninos, Brom e Bray, correm em volta e facilmente dão no pé.

Entre o amanhecer e meio dia, não há clientes aqui, e os Martikovs estão no andar de cima em seus quartos (áreas N2o e N2p) ou no sótão (área N2q).

Do meio-dia ao anoitecer, o bar abriga 2d4 clientes locais (LB humanos masculinos e femininos **plebeus**). Entre o crepúsculo e a meia-noite, 2d8 Vallakianos estão aqui. Além disso, uma ou mais das seguintes pessoas podem estar presentes durante este tempo.

Caçadores de Lobo. Szoldar Szoldarovich e Yevgeni Krushkin (N humanos masculinos **batedores**) são caçadores locais que frequentam a Estalagem Água Azul. Eles matam lobos e vendem a carne para viver, e seu trabalho é perigoso e sangrento. Ambos os homens são sombrios e têm olhares assombrados em seus olhos.

Esses dois são corajosos, mas raramente deixam passar a oportunidade de ganhar uma moeda. Se os personagens estão procurando guias ou informações sobre a terra de Baróvia, Szoldar e Yevgeni podem ser úteis. Eles não têm medo de aventurar-se além das fronteiras de Vallaki durante o dia, e eles conhecem bem os bosques e o vale. Eles estão dispostos a servir como guias por 5 po por dia, ou para fornecer orientações para marcos importantes em troca de bebidas gratuitas. Eles acham que é tolice viajar "nesse reino amaldiçoado" à noite e não o farão a menos que seu pagamento seja exorbitante (100 po ou mais).

Em raras ocasiões, quando ele tem algo a dizer, Szoldar fala bruscamente, enquanto Yevgeni geralmente papagaia o que seu amigo fala em não tantas palavras. Szoldar tem um entalhe em seu arco para cada lobo que ele matou, enquanto Yevgeni adiciona uma nova amostra para sua capa de pele de lobo cada vez que ele faz uma caçada. Ambos os homens têm famílias, mas passam a maior parte do tempo juntos, afogando suas dores ou caçando na floresta. A maioria das cabeças de lobo que adornam as paredes da taverna é resultado de sua obra.

Irmãos Wachter. Nikolai e Karl Wachter (N humanos masculinos **nobres**) são irmãos de nascimento nobre. São bêbados impetuosos sempre procurando problemas, embora sejam espertos o bastante para não lutarem com estranhos bem armados. Sua mãe, Fiona Wachter (veja área N4), é uma figura influente na cidade, mas seus filhos nunca falam sobre ela. Eles preferem ouvir histórias das aventuras angustiantes dos personagens ou ouvir sobre como os personagens planejam libertar Vallaki da loucura do burgomestre.

Rictavio. O hóspede solitário da Estalagem Água Azul, no momento, é um bardo meio-elfo que se veste com cores fortes e se chama **Rictavio** — uma falsa identidade adotada pelo lendário caçador de vampiros Rudolph van Richten (veja apêndice D). Ele banqueteia os clientes da taverna com histórias tão ultrajantes que são difíceis de acreditar, mas ele afirma que elas são verdadeiras. Rictavio afirma ser um mestre de cerimônias de uma terra distante. Ele está hospedado na estalagem há quase um mês, aproveitando a generosidade e a boa natureza de Urwin Martikov. Quando chegou, foi acompanhado por um macaco chamado Piccolo. O macaco não era bem-vindo na pousada, então Rictavio deu-o ao fabricante de brinquedos local (veja área N7).

Rictavio admite não ter talento musical, mas o homem vive para entreter os moradores, no entanto, com suas histórias de lugares distantes. Duas vezes por dia, ao amanhecer e de novo ao anoitecer, ele deixa a estalagem com um par de maçãs e um bife de lobo cozido embrulhado em um lenço: ele alega que a comida é para seu amigo corpulento, "o fabricante de brinquedos miseráveis" (área N7) e seu macaco de estimação. Na verdade, as maçãs são para o seu cavalo Drusilla (área N2f), e o bife é para o seu tigre dente de sabre capturado (área N5).

Durante sua estadia na pousada, Rictavio está silenciosamente recolhendo informações sobre os

Guardiões da Pena, tentando descobrir as identidades de todos os homens-corvos na cidade. Ele também está tentando descobrir o máximo que puder sobre os Vistanis, especialmente os que vivem no acampamento fora da cidade (área N9). Uma vez que ele conclui que eles são aliados de Strahd, Rictavio planeja desencadear seu tigre dente de sabre treinado sobre eles, com ou sem o apoio dos homens-ratos.

Rictavio veste um *chapéu do disfarce* e um *anel de escudo mental* para esconder sua identidade. Ele carrega uma chave de ferro que destranca a porta de seu vagão de espetáculo (área N5).

N2d. Armazém de Vinhos

Este corredor contém três alcovas cortinadas, bem como uma área maior recheada com barris de vinho.

Os Martikovs armazenam seu vinho aqui. Abrigados por trás das cortinas vermelhas estão três alcovas, cada uma contendo um barril de vinho meio esvaziado deitado de lado em uma cinta de madeira. Doze barris de vinho vazio são empilhados dois altos perto da porta para a cozinha (área N2e). Todos os barris têm o nome do Mágico de Vinho gravado neles.

Nove dos quinze barris, incluindo dois dos barris nas alcovas cortadas, têm o seguinte rótulo gravado em seus lados, sob o nome da adega: Uva Púrpura Triturada N.º 3. Seis dos quinze tambores, incluindo um dos barris na cortina Alcovas, têm um rótulo diferente: Moenda Dragão Vermelho.

As portas duplas que levam para fora podem ser bloqueadas se fechadas de dentro.

N2e. Cozinha

Este cômodo parece a cozinha de alguém que adora cozinhar. Tem pilhas de panelas, paredes forradas com utensílios e prateleiras de ingredientes, e todos os tipos de odores agradáveis. Duas lanternas penduram acima de uma mesa de trabalho resistente do pinho no meio da desordem. Uma panela de sopa borbulha na lareira.

Urwin Martikov, que prepara a maioria das refeições, é encontrado aqui durante todo o dia. Ele ocasionalmente recebe ajuda de seus dois meninos, mas eles são facilmente distraídos. Um armário contra a parede leste mantém a maior parte da oferta da pousada de talheres e louça, nada de valioso. Uma porta na parede ocidental conduz para fora e é barrada geralmente do interior.

Uma porta secreta na extremidade oeste da parede sul pode ser empurrada e aberta para revelar uma escada de madeira que leva até a área N2i.

N2f. Estábulo

As portas deslizantes de madeira na parede oeste desta sala são mantidas fechadas por uma fechadura de ferro e corrente. Urwin carrega a chave para a fechadura. Os contornos do norte e do sul podem ser fechados do lado de fora, mas geralmente são destravados.

Vocês ouvem o gritar dos pássaros e o relincho lamurioso de um cavalo conforme espreitam dentro deste estábulo. As barracas são limpas e bem conservadas. Uma delas contém uma égua cinzenta. Uma pequena porta é colocada na parede leste, e uma escada de madeira dá acesso a um celeiro carregado. Empoleirado na grade de madeira que encerra o celeiro são dezenas de corvos.

Qualquer personagem que tenha um cavalo pode mantê-lo aqui por 1 pp por noite. A égua cinzenta é um **cavalo de carga** chamado Drusilla, que gosta de maçãs. O cavalo pertence a Rictavio (veja área N2c).

A porta pequena na parede do leste pode ser puxada e aberta para revelar a área N2g. O celeiro é descrito na área N2h.

N2g. Celeiro

Este pequeno cômodo fica sob uma escada de madeira (área N2i). Pendurado de estacas de madeira são selas e arreios para equipar dois cavalos. Em um baú de madeira destravado estão uma dúzia de ferraduras, um martelo de madeira e um monte de pregos em ferradura.

N2h. Sótão dos Corvos

Uma luz fraca que se derrama através de um par de janelas incrustadas de sujeira revela pilhas de feno com forquilhas penduradas fora delas. Os corvos governam esse poleiro - vocês podem ver centenas deles.

Os personagens que procuram no sótão encontram três forquilhas e um baú de madeira trancado profundamente enterrado debaixo de uma pilha de feno (veja "Tesouro" abaixo), ao lado de uma porta secreta. Se os personagens mexerem com o baú, os corvos se reúnem em quatro **enxames de corvos** e atacam. Se dois enxames são mortos, os outros fogem. Caso contrário, eles cessam seus ataques se os personagens deixam o baú sozinho. Se a luta continuar por mais de 3 rodadas, Urwin Martikov e outros dois homens-corvos ouvem o barulho e investigam (em forma humana).

Uma porta secreta na parte de trás do sótão pode ser empurrada para revelar um quarto de dormir (área N2p) além. Nenhuma verificação de habilidade é necessária para detectar a porta secreta, porque a luz na sala além escorrega através das fendas da porta.

Tesouro. Dentro do baú trancado há 140 pe, 70 pl, dois *elixires da saúde*, três *poções de cura* e uma cinzenta *bolsa de truques*. As moedas são gravadas com o perfil da face de Strahd von Zarovich.

N2i. Escadas Secretas e Salão

Uma escada de madeira para o norte desce quatro metros e meio para um patamar. Uma janela ilumina vagamente um corredor curto, com painéis de madeira que corre de oeste para leste.

Não são informados sobre corredor secreto da pousada Rictavio sabe de sua existência, porque ele

ouviu os meninos Martikov abrirem e fecharem a porta secreta mais próxima ao seu quarto (área N2n)

Em cada extremidade desta área há uma porta secreta, cada uma das quais é fácil de detectar a partir de dentro do corredor (nenhum teste de habilidade é necessário). A porta secreta do norte, na parte inferior da escada, pode ser puxada e aberta para revelar a cozinha (área N2e) a seguir. A porta secreta leste pode ser puxada e aberta para revelar uma varanda (área N2j) com vista para a estalagem.

N2j. Grande Varanda

Uma varanda de madeira se estende por todo o comprimento da sala, cercado por uma grade de madeira esculpida com formatos de corvo. As muitas lanternas do bar iluminam as vigas e lançam sombras sinistras no teto pontiagudo.

O piso da varanda é de 4,5 metros acima do chão bar.

Uma porta secreta na extremidade sul da parede oeste pode ser empurrada e aberta para revelar um corredor com painéis de madeira (área N2i) a seguir.

N2k. Sacada dos Hóspedes

Esta varanda de 6 metros de comprimento oferece uma visão clara do bar e tem uma grade de madeira esculpida com formatos de corvo. As muitas lanternas do bar iluminam as vigas e lançam sombras sinistras no teto pontiagudo.

O piso da varanda é de 4,5 metros acima do chão do bar.

N2l. Quartos de Hóspedes

Estes dois quartos têm mobiliário idêntico.

Duas camas confortáveis com baús ornados correspondentes descansam nos cantos distantes desta sala de quarto metros e meio quadrados. Peles do lobo estão cobertas em cima de cada cama. Entre as camas, uma lâmpada fica em uma mesa sob uma janela fechada. Dois roupeiros altos e pretos estão de pé contra a parede perto da porta.

A porta para esta sala pode ser bloqueada a partir de seu interior, e cada cliente recebe uma chave. Urwin e Danika carregam chaves sobressalentes. Os baús ornados e os roupeiros estão vazios e são para o uso dos clientes.

N2m. Quarto de Hóspedes

Quatro camas planas com colchões de palha alinham a parede norte desta sala bem iluminada. Cada cama tem um baú ornado correspondente para armazenar roupas e outros pertences. Uma mesa e quatro cadeiras ocupam o canto em frente à porta. Uma lâmpada de óleo que descansa sobre a mesa lança uma chama amarela brilhante.

A porta para esta sala pode ser bloqueada a partir do interior, e cada cliente recebe uma chave. Urwin e Danika carregam chaves sobressalentes. Os baús ornados estão vazios e são para o uso dos clientes.

N2n. Quarto de Hóspedes Privado

Rictavio tem uma chave para este cômodo, que está trancado em todos os momentos. Urwin e Danika carregam chaves sobressalentes. A porta pode ser destrancada, mas a discrição é necessária, pois a porta está à vista direta do bar abaixo.

Este pequeno quarto de hóspedes contém uma cama coberta com peles de lobo, um baú ornado, um roupeiro alto, e uma escrivaninha com cadeira correspondente. Uma lâmpada de óleo repousa sobre a mesa perto de um diário preso em uma capa de couro vermelho.

Rictavio dorme aqui entre a meia-noite e o amanhecer. Ao amanhecer, ele desce para verificar seu cavalo (área N2f) e sua carruagem (área N5), retornando para a pousada ao meio-dia. Entre meio-dia e anoitecer, há uma chance de 40 por cento de que esteja aqui; caso contrário, ele está no bar (área N2c). No crepúsculo, ele deixa a estalagem para cuidar de seu cavalo e sua carruagem novamente, então retorna ao seu quarto para se descansar à noite.

Rictavio é muito esperto para deixar qualquer coisa valiosa ou incriminatória em seu quarto. O baú ornado e o roupeiro contêm nada mais que roupa comum e desgastada de viagem.

Diário de Rictavio. O diário sobre a mesa tem um pouco do artifício que Rictavio criou para perpetuar a ilusão de que ele é um artista em busca de novos atos para o seu espetáculo de viagem. Sua escrita faz menção frequente de conversas com Drusilla (que o diário não menciona ser o nome do cavalo de Rictavio) e narra muitas longas e tediosas viagens de carruagem. Rictavio também escreveu sobre várias "estranhezas" que ele viu em suas viagens, incluindo o seguinte:

- Uma criança "homem-lebre" (um menino que se transforma em um coelho em noites de lua cheia).
- Uma meio orc feminina chamada Gorabacha que podia mastigar correntes de ferro.
- Uma planta carnívora gigante, que comeu um homem, com a voz de canto mais extraordinária.
- Um par de goblins siameses.
- Um homem pequeno sem pernas chamado Filmore Stunk, que podia beber barris inteiros de vinho sem ficar bêbado

N2o. Quarto dos Meninos

Uma grande caixa de brinquedos pintada repousa entre duas pequenas e aconchegantes camas. Murais de corvos em voo são pintados nas paredes acima dos painéis de madeira.

Brom e Bray Martikova não passam muito tempo nesta sala. A caixa de brinquedos contêm uma pilha dos brinquedos negligenciados, muitos deles gravados com a propaganda "Não é Divertido, Não é Blinsky!" Os brinquedos incluem o seguinte:

- Um teatro de bonecos em miniatura com uma marionete de tamanho adequado de um rei, uma rainha, um príncipe, uma princesa, um

Família Martikov

carrasco, um cobrador de impostos, um burro, um vampiro e um caçador de vampiros;
- Uma espalhafatosa carroça Vistanis de brinquedo engatada a um cavalo de madeira e preenchida com pequenas figuras de madeira Vistanis;
- Um par de máscaras de palha de madeira pintadas, uma exibindo um carrancudo maldoso e a outra uma expressão assustada;
- Um quadro de madeira pintado com imagens de espantalhos perseguindo crianças através da floresta;
- Um morcego (real) em cordas de marionete.

Um alçapão escondido no teto de 2,4 metros de altura abre se em um sótão secreto (área N2q).

N2p. Quarto Principal

As mesas finais correspondentes flanqueiam uma grande cama emoldurada de madeira com uma copa de seda vermelha. Do outro lado da cama pendura uma tapeçaria que retrata um belo vale de montanha. As outras paredes são ocupadas por uma lareira e um guarda-roupa.

Urwin e Danika se aposentam neste quarto todas as noites antes de ir para o sótão (área N2q) para dormir. Este quarto é apenas para aparências e não contém objetos de valor.

Uma porta secreta na extremidade oeste da parede sul pode ser puxada e aberta para revelar o sótão (área N2h) a seguir.

Um alçapão escondido no teto de 2,4 metros de altura se abre em um sótão secreto (área N2q).

N2q. Sótão Secreto

Esse sótão de três metros de largura e nove metros de comprimento tem um teto que se inclina para o oeste, caindo de uma altura de dois metros e meio a uma altura de um metro e meio. Quatro ninhos de palha cobrem o chão, e uma caixa-forte de ferro trancada acomoda-se contra a parede norte. Uma pequena abertura quadrada na parede sul leva para fora. Dois alçapões com dobradiças de ferro são colocadas no chão.

Os Martikovs dormem aqui à noite em forma híbrida. A abertura na parede sul é apenas grande o suficiente para um corvo ou outra criatura minúscula passar. Os homens-corvos podem usar esta abertura como uma rota de fuga.

A caixa-forte é descrita em "Tesouro" abaixo.

Dois alçapões, claramente visíveis no chão, podem ser abertos para revelar as câmaras (áreas N2o e N2p) que ficam diretamente abaixo delas.

Tesouro. Urwin carrega a chave para a caixa-forte de ferro trancada. A fechadura pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. A caixa contém um saco de 150 pe (cada moeda com o perfil da face de Strahd von Zarovich), seis peças de joias (no valor de 250 po cada), e três *poções de cura*.

Sorte de Ravenloft

Se sua leitura de cartas revela que há um tesouro aqui, está na caixa-forte de ferro.

N3. Mansão do Burgomestre

Esta mansão tem paredes de pedra em gesso que exibem muitas cicatrizes onde o emplastro caiu pelo tempo e abandono. As cortinas cobrem todas as janelas, incluindo uma grande abertura arqueada acima das portas de entrada dupla da mansão.

Burgomaster's Mansion
(Area D3)
N
W
E
S
Attic/Roof
r
s
t
Upper Floor
n
m
k
T
o
p
l
j
Open
to
below
q
i
i
Ground Floor
Gardens
h
e
f
a
a
a
d
c
g
b
One square = 5 feet

As pessoas vêm e vão da mansão todo o tempo durante o dia. Guardas trazem criminosos citados por "infelicidade maligna". Homens e mulheres chegam carregando feixes de galhos, que são empilhados sobre o grande vestíbulo da mansão (área N3a) até a construção de vimes do sol para o Festival do Sol Ardente pelo caminho.

Se os personagens batem nas portas da frente, uma serviçal (LB humana feminina **plebeia**) permite que eles entrem, escolta-os até o recanto (área N3e), e sai para buscar o barão.

Interpretando a Família Vallakovich

Use as seguintes informações para interpretar o burgomestre e sua família.

O Barão. O burgomestre, o barão Vargas Vallakovich (NM humano masculino **nobre**), é um impiedoso esporão que se orgulha de sua boa criatividade e finamente afiada habilidade de liderança. Ele organiza repetidas celebrações para fomentar a felicidade, e seu "Tudo vai ficar bem!" tornou-se uma piada triste e cansativa. O barão Vallakovich convenceu-se de que, se ele pudesse fazer sempre Vallaki feliz, a cidade ficaria livre do aperto sombrio de Strahd.

O barão tem um ego frágil, e açoita a qualquer pessoa que faz piada de seus festivais ou o trata desrespeitosamente. Ele tem dois mastifes de estimação que o seguem em todos os lugares, bem como um capanga assassino e deformado chamado **Izek Strazni** (veja apêndice D). Além de suas armas, Izek carrega um anel de ferro das chaves que destravam os grilhões na praça da cidade (área N8).

Se os personagens apuram seu lado ruim, o barão acusa-os de serem "espiões do diabo Strahd" e envia doze **guardas** para prendê-los, agarrar suas armas e acompanhá-los para fora da cidade. Se os guardas falham em seu dever, o barão envia Izek para reunir uma multidão de trinta **plebeus** para linchar o grupo. Se os plebeus também falham, o barão convoca os doze guardas restantes para defender sua mansão, restando aos personagens a fuga da cidade.

Se os personagens ficam ao seu lado, ele insiste que eles se juntem a ele no próximo festival como convidados especiais e pede que eles digam a todos que tudo vai, de fato, ficar bem.

Dois membros da criadagem doméstica do barão desapareceram na semana passada: o mordomo e a dama de honra da baronesa. O barão incumbiu Izek de descobrir o que aconteceu com eles, mas a investigação não é o ponto forte de Izek. Buscas foram organizadas, sem sucesso.

A Baronesa. Com o risco de sacrificar sua sanidade, a esposa do barão, Lydia Petrovna (LB humana feminina **plebeia**), abraçou a filosofia de felicidade de seu marido. Ela gargalha do comentário do barão, na medida em que se tornou um reflexo nervoso, e ela tenta espalhar bom ânimo, distribuindo chá e sanduíches diários no salão para seus "amigos mais queridos", muitos deles pobres que toleram a baronesa só porque querem algo quente para comer e beber. Lydia é uma mulher temente aos deuses e a irmã mais nova do padre da cidade, Padre Lucian Petrovkh. Ela é descendente de Tasha Petrovna, um sacerdote enterrado em Castelo Ravenloft (capítulo 4, área K84, cripta 11).

O Baronete. O filho desgraçado do barão, Victor Vallakovich (NM humano masculino **arcano**), confinou-se ao sótão (área N3t), onde se contenta em evitar a atenção indesejada de sua mãe e as visões desaprovadoras de seu pai. Anos atrás, Victor encontrou um velho livro de magias na biblioteca da mansão e usou-o para ensinar a si mesmo magia. Ele tem estado ocupado a construir um *círculo de teletransporte* na esperança de escapar de Baróvia e deixar seus pais ao seu destino.

N3a. Salão de Entrada e Átrio

Retratos emoldurados adornam as paredes deste grande salão, que apresenta uma grande escadaria com um corrimão esculpido. Um longo corredor atapetado anexado ao salão se estende quase o comprimento da mansão e tem várias portas que levam para longe dele, incluindo uma na outra extremidade. Feixes de galhos estão amontoados contra as paredes.

Os galhos estão sendo armazenados aqui até que possam ser transformados em uma efígie de vimes do sol (para o Festival do Sol Ardente).

As escadas sobem para a galeria no andar de cima (área N3i). Os retratos retratam o barão, sua família e seus antepassados. Uma inspeção próxima revela que algumas das pessoas retratadas são muito parecidas.

Escondido no canto nordeste do salão está um átrio apinhado com capas finas, casacos e botas.

A Baronesa e O Barão

N3b. Salão

Esta sala de estar contém finos arranjos e cortinas, com um toque feminino no geral.

A baronesa às vezes diverte os convidados aqui.

N3c. Sala de Jantar

Os personagens podem ouvir a tagarelice das vozes femininas à medida que se aproximam deste cômodo. A primeira vez que eles olham para dentro, leia:

Um candelabro de ferro forjado equipado com velas de cera se pendura acima de uma mesa de jantar de madeira polida. Ao redor da mesa estão sentadas oito mulheres de várias idades em confortáveis, cadeiras de espaldar alto. Eles usam roupas desbotadas, bebem chá e devoram bolo enquanto uma nona mulher, bem vestida e muito contente consigo mesma, circula a mesa e fala animadamente sobre as decorações para o festival iminente.

As mulheres sentadas à mesa são oito camponesas Vallakianas (LB humanas femininas **plebeias**) convidadas para passar o tempo com a baronesa, Lydia Petrovna, que está subornando-as com chá e bolo. Lydia atribuiu a estas mulheres a tarefa de costurar os trajes das crianças e tecer os vimes do sol para o Festival do Sol Ardente.

Lydia assume que os personagens estão aqui a convite de seu marido, o burgomestre. Ela pede a empregada para levá-los para o recanto (área N3e) e, em seguida, para informar ao Barão Vallakovich (veja área N21) que seus convidados chegaram.

Uma mesa de servir está em um canto do salão de jantar.

N3d. Sala de Preparo

Lençóis brancos cobrem duas mesas de madeira simples no centro da sala. Ordenadamente dispostos em cima de uma mesa está um conjunto completo de talheres polidos. A outra mesa é coberta com cestos de vime contendo nabos e beterrabas.

As beterrabas e nabos são para o Festival do Sol Ardente (veja a seção "Eventos Especiais" no final deste capítulo).

Tesouro. O conjunto de talheres vale 150 po.

N3e. Recanto

Personagens que pedem para ver o burgomestre são trazidos aqui.

Cadeiras estofadas e sofás alinham-se às paredes deste acolhedor recanto acarpetado. A sala cheira a fumaça de cachimbo, e suspensa na parede leste está a cabeça de um urso pardo de aparência brava.

A cabeça do urso montado destina-se a inadvertidos visitantes. Ele serve como um alerta sutil para não antagonizar o burgomestre, que passa a maior parte de seu tempo na biblioteca (área N31). Embora o burgomestre alegue que seu pai matou o urso, a cabeça era na verdade um presente dado a sua família pelo falecido Szoldar Grygorovich, pai do caçador de lobos Szoldar Szoldarovich (área N2).

N3f. Quarto dos Criados

Este quarto contém quatro camas simples e um número igual de baús simples de madeira.

A criadagem doméstica consiste em uma empregada doméstica (LB humana feminina **plebeia**) e um cozinheiro (LB humano masculino **plebeu**). As outras duas camas pertenciam ao mordomo e à dama de honra da baronesa, ambos desaparecidos (veja área N3t). Os baús contêm roupas e uniformes do pessoal.

N3g. Cozinha

Um cozinheiro que veste um avental branco sobre uma blusa preta ocupa-se nesta cozinha ardente e bem-ocupada. Uma escada em um canto sobe ao andar superior.

A escada leva para a galeria no andar de cima (área N3i). Uma porta na parede oeste leva a um jardim lá fora. Normalmente, a porta está trancada, e tanto o cozinheiro quanto o burgomestre carregam as chaves para destrancá-la.

N3h. Despensa

Esta despensa contém prateleiras de alimentos, embora metade das prateleiras estão nuas. Dois barris de vinho estão de encontro à parede do leste.

A despensa não foi totalmente abastecida por tanto tempo quanto qualquer um pode se lembrar. Os dois barris contêm um vinho fino chamado Moenda Dragão Vermelho, criado pela adega Mago dos Vinhos — sigla queimada na lateral de cada barril.

N3l. Galeria Superior

Se os personagens chegam aqui do salão de entrada (área N3a), leia:

A escada sobe seis metros até uma galeria belamente decorada que continua em direção ao oeste, correndo quase todo o comprimento da mansão. As pinturas de paisagem moldadas alinham-se as paredes, e cortinas de seda vermelhas cobrem uma janela arqueada de três metros de altura com vidro chumbado.

Se os personagens chegam aqui da cozinha (área N3g), leia:

A escada sobe para uma galeria com três metros de largura que se estende por quase todo o comprimento da mansão. Pinturas de paisagens de tirar o fôlego seguem pelas paredes. Dois corredores separados e estreitos levam a partir da galeria ao norte.

N3j. Quarto de Izek

A porta para este quarto está trancada. Izek Strazni carrega a única chave.

A descrição a seguir pressupõe que os personagens tenham encontrado Ireena Kolyana (veja capítulo 3, área E4). Se os personagens não a conhecem, não leia a última frase.

Bonecas. Esta sala está cheia de bonecas bonitas com pele branca cobertas de pó e cabelos castanhos avermelhado, algumas delas vestidas extravagantemente, outras com vestimentas mais simples. Algumas das bonecas enchem uma longa estante de livros, e outras estão dispostas em linhas perfeitas em prateleiras de parede. Outras estão empilhadas em cima de uma cama e de um pesado baú de madeira. O que é mais estranho é que todas as bonecas, além de suas roupas, parecem iguais. Todas elas se parecem com Ireena Kolyana.

O escudeiro monstruoso do burgomestre, **Izek Strazni** (veja apêndice D), dorme aqui à noite. Durante o dia, ele está na cidade cuidando dos negócios de seu mestre. O baú de Izek está destrancado e contém um monte de roupas amassadas, sob uma espada curta não mágica.

Uma busca minuciosa no cômodo revela algumas garrafas de vinho vazias debaixo da cama. O rótulo em cada uma tem o nome da adega, o Mago dos Vinhos, e o nome do vinho, Uva Púrpura Triturada N.º 3.

Coleção de Bonecas de Izek. Cada boneca tem uma pequena etiqueta costurada em sua roupa que diz "Não é Divertido, Não é Blinsky!" Izek adquiriu do fabricante de brinquedos local, Gadof Blinsky (área N7), que criou as bonecas à semelhança de Ireena.

N3k. Quarto de Victor

Esta sala bem decorada contém uma cama de dossel, uma estante baixa e um espelho de corpo inteiro em uma moldura de madeira na parede em frente à porta. Pode ser visto na parede norte uma janela arqueada de vidro chumbado. Nada aqui parece incomum.

Nada sobre o quarto dele traça a natureza depravada de Victor ou propensão mágica. Os livros incluem coleções de fábulas barovianas e tomos sobre mitologia, heráldica e outros assuntos inócuos.

N3l. Biblioteca

As prateleiras do chão ao teto preenchem cada parede desta sala sem janelas, e o número de livros aqui contidos é nada menos que surpreendente.

Uma lâmpada de óleo de latão encontra-se em cima de uma grande mesa no centro da sala. A cadeira atrás da mesa é confortavelmente acolchoada e tem o símbolo de um urso rugindo costurado na sua almofada traseira.

Se o burgomestre não foi esboçado em outro lugar, ele está aqui. Acrescente:

De pé atrás da cadeira, segurando um livro aberto, encontra-se um homem. Seu peitoral, rapieira, túnica de seda e barba gordurosa brilham na luz da lâmpada. Descansando em pequenos tapetes à esquerda e a direita, estão um par de mastifes negros.

O barão Vargas Vallakovich nunca vai a lugar algum sem seus dois **mastifes**. Um homem paranóico, ele usa seu peitoral e rapieira mesmo enquanto relaxa em sua biblioteca. Dois dos seus servos, o mordomo e a dama de companhia de sua esposa, desapareceram sem deixar vestígios na semana passada, então ele tem uma boa causa para se preocupar.

O barão acredita que todos os outros estão abaixo dele, e aqueles que questionam sua palavra ou desafiam sua autoridade devem ser humilhados. Ele não vai entrar numa briga com estranhos bem-arrumados, no entanto. Se ele não pode fazer com que os personagens rendam-se a sua autoridade, ele engole seu orgulho até que ele possa circular com Izek Strazni e reunir seus guardas para expulsá-los para fora da cidade.

A mesa do barão contém três gavetas amontoadas com folhas em branco de pergaminho, frascos de tinta e penas de escrita. Também contém livros grossos de registros fiscais que remontam aos tempos do pai do barão, avô e bisavô.

O barão usa um anel de sinete e carrega três chaves: uma que destranca a porta externa na área N3g e duas chaves para a porta e as algemas na área N3m.

Tesouro. A coleção de livros de Vallakovich contém tomos velhos em couro de praticamente todos os assuntos. Use a tabela Livros Aleatórios (veja o capítulo 4, área K37) para determinar o assunto de um determinado livro.

N3m. Roupeiro Trancado

A porta para este quarto está trancada. O barão carrega a chave.

Acorrentado à parede traseira deste roupeiro, aparentemente vazio, está um homem abatido que não usa nada além de uma tanga. Os grilhões de ferro cortaram seus pulsos, fazendo com que o sangue escorra por suas mãos.

O homem é um sapateiro Vallakiano chamado Udo Lukovich (LN humano masculino **plebeu**). Ele foi preso durante a Festival da Cabeça de Lobo por dar um sinal que sugeriu aos Vallakianos que alimentassem os lobos com o barão.

O barão Vallakovich tem a chave para as algemas de Udo. As algemas se rompem se elas sofrem 10 de dano ou mais de um único ataque com arma.

Se os personagens libertam Udo, seu primeiro desejo é voltar para sua casa. Mais tarde, ele planeja dizer ao Padre Lucian (veja a área N1) de seus maus tratos na fazenda do burgomestre. Se o barão descobre que Udo escapou ou foi libertado, ele envia Izek para encontrar o sapateiro e trazê-lo de volta para mais questionamentos. Sob uma grande coação, Udo fornece os nomes ou descrições daqueles que o libertaram, colocando o burgomestre contra os personagens.

N3n. Reservado do Quarto Principal

Capas, casacos, vestidos e outros trajes elegantes pendem dos ganchos neste reservado. Arranjados em prateleiras baixas estão muitos sapatos finos, sandálias e botas.

N3o. Quarto Principal

O tempo desvaneceu a grandeza deste quarto principal. Os móveis perderam sua cor e seu esplendor. Uma pequena alça de tração encontra-se suspensa de um alçapão de madeira no teto.

O barão e a baronesa dormem em uma cama à noite. Nada de valor é mantido aqui.

O alçapão no teto pode ser puxado para baixo para revelar um cômodo de sótão (área N3r). Uma escada de madeira que se revela permite um fácil acesso.

N3p. Vestido de Noiva e Espírito do Espelho

Este quarto tem aroma poeira misturado ao de perfume fino. Um vaidoso espelho fica contra uma parede ao lado de um manequim de madeira sem rosto vestindo um vestido de noiva branco. Montado em outra parede fica outro espelho de corpo inteiro com uma moldura dourada. Uma porta em um canto leva a um roupeiro.

A baronesa costumava passar longas horas neste cômodo, acariciando sua coleção de perfumes e procurando consolo em sua própria reflexão. Como a dama de companhia está desaparecida há vários dias, a baronesa não tem passado quase nenhum tempo aqui.

Vestido de Noiva. O vestido branco armazenado aqui pertence à baronesa. Isso lembra a ela seus tempos de amor.

Espelho Mágico. Uma *detectar magia* revela que o espelho dourado na parede irradia uma aura mágica de conjuração. Nenhum dos ocupantes atuais da mansão está ciente desse fato; porque a magia do espelho não tem sido usada há gerações. Conjurando *identificar* no espelho revela que o fantasma de um assassino está magicamente vinculado a ele. A magia também revela. A rima esquecida necessária para convocar o fantasma:

Espelho mágico na parede;
Convoco sua sombra;
A vingança negra da noite,
preste atenção no meu chamado;
E use sua lâmina assassina.

A entidade no espelho é o espírito de um assassino sem nome que pertenceu a uma sociedade secreta chamada Ba'al Verzi. Se uma criatura fala a rima enquanto esteja a 1,5 metros do espelho e olhando para o próprio reflexo, o fantasma do assassino aparece nas proximidades. A forma que o espírito toma depende do alinhamento daquele que o convocou:

Invocador não-maligno. Se o invocador não é maligno, o espírito assume uma forma sólida, aparecendo como um homem elegante de idade entre seus trinta anos e com olhos injetados de sangue. Ele tem as estatísticas de um **assassino**, mas não fala nada, e ele desaparece no éter se reduzido aos 0 pontos de vida O. O invocador do assassino pode ordená-lo para matar uma criatura viva dentro do domínio de Strahd que o convocador mencione pelo nome. O assassino conhece automaticamente a distância e direção para o alvo nomeado. O assassino ataca qualquer outra criatura que tente impedir que ele complete sua tarefa. Uma vez que ele completa sua tarefa, o assassino desaparece. Se o comando direcionar atacar uma criatura que esteja morta ou morta-viva, ou se não receber um nome apropriado dentro de 1 rodada de convocação, o assassino desaparece.

Invocador maligno. Se o invocador é maligno, o fantasma se manifesta como um par de olhos flutuantes, injetados de sangue e mãos fortes e espectrais. As mãos tentam envolver-se em torno do pescoço do invocador. Os olhos e as mãos espectrais possuem as estatísticas de um **fantasma**, mas sem as ações Etérea e Possessão. O fantasma ataca o invocador até que um ou outro caia para 0 pontos de vida, altura em que desaparece.

Uma vez que o poder do espelho é usado, o espelho fica adormecido até o próximo amanhecer. O espelho tem CA 10, 5 pontos de vida e imunidade a veneno e a dano psíquico. Destrui-lo coloca o espírito do assassino para descansar, fazendo com que a manifestação desapareça se estiver presente.

O espelho corrompe aqueles que o usam para fazer o mal. Convocar o assassino não é maligno, mas usá-lo para cometer assassinato é. Cada vez que uma criatura usa o espelho para este propósito, há uma chance cumulativa de 25 por cento de que o alinhamento da criatura mude para neutro e mal.

Se um personagem toca o espelho e fala o nome de Strahd, há uma chance de 50 por cento de que atraiam a atenção de Strahd que aparece na superfície do espelho. Nesta forma, o vampiro não pode receber danos. Ele tenta enfeitiçar um humanoide que possa ver dentro de 9 metros do espelho. Mesmo se o alvo resista ao efeito ou não, a visão sorridente de Strahd convida os personagens a jantar no Castelo Ravenloft, então desaparece. Uma criatura enfeitiçada por Strahd sente-se inclinada a aceitar o convite do vampiro.

N3q. Banheiro

Uma banheira de ferro com pés de garras encontra-se de pé contra a parede dos fundos. As toalhas dobradas acima da mesa estão perto da mesa.

N3r. Sótão

Os personagens são mais propensos a entrar nesta sala através de um alçapão no teto do quarto principal (área N3o).

Este cômodo empoeirado de seis metros quadrados tem um teto alto que atinge o seu pico a seis metros acima. As vigas de madeira estão cobertas de teias de aranha. Exceto por uma mesa ampla com uma lanterna, a sala está vazia.

Uma porta na parede sul pode ser puxada para a área N3s.

N3s. Armazém do Sótão

Este grande sótão está cheio de coisas antigas e esquecidas cobertas de lençóis brancos. Empilhados em torno deles estão barris, caixotes, baús e móveis antigos cobertos com teias de aranha e poeira. Vocês veem claramente uma trilha de pegadas em meios a esse labirinto.

Os personagens podem seguir um único conjunto de pegadas humanas na poeira que levam à área N3t.

Procurar através das velharias neste sótão revela algumas pinturas antigas e antiguidades, mas nada de valor.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura do seu cartão revelar que um tesouro está aqui, o item está escondido em um baú. Cada personagem tem uma chance cumulativa de 20 por cento de encontrar o item a cada hora que o personagem gaste procurando no sótão.

N3t. Sala de Trabalho de Victor

Victor passa a maior parte do tempo aqui, saindo apenas quando ele precisa de alimentos ou componentes de magia. Quando os personagens pela primeira vez colocarem os olhos na porta para este cômodo, leia:

Alguém entalhou uma grande caveira nesta porta. Pendurado na maçaneta da porta está um sinal de madeira que diz "TUDO NÃO ESTÁ NADA BEM!" Vocês ouvem a voz de um jovem em seu interior.

Qualquer um que inspeciona o entalhe e obtenha sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 14 percebe um glifo pequeno e quase invisível gravado na testa do crânio. Este é um *glifo de vigilância* (5d8 de dano elétrico) que desencadeia caso alguém além de Victor abra a porta.

A voz pertence a Victor. Ele está lendo em voz alta seu livro de magias. Qualquer um que ponha os ouvidos na porta e tenha sucesso em um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 14 pode dizer que está sendo pronunciando algum tipo de magia de teletransporte.

Se os personagens abrirem a porta, leia:

Alguém reuniu um velho mobiliário incompatível e criou uma sala de estudos nesta câmara empoeirada, iluminada por lâmpada. Tabelas com pedaços de pergaminho, em que diagramas estranhos são desenhados, e uma estante independente acolhe uma coleção de ossos. Um tapete empoeirado cobre o chão da entrada e há ainda uma caixa de pinho, onde repousa um gato esquelético. Vários gatos esqueléticos estão se esbarrando. O mais desencorajador de tudo é a visão de três crianças pequenas de pé com as costas para vocês no canto nordeste da sala.

Se os personagens desencadeiam o *glifo de vigilância* ou anunciem sua chegada, Victor conjura uma *invisibilidade* maior sobre si mesmo e se esconde em um canto. Caso contrário, ele está visível. Se os personagens podem ver Victor, leia:

No centro da sala, empoleirado em um banquinho, está um homem magricelo com uma mecha prematura grisalha em seu cabelo escuro. Ele abraça um livro aberto em couro em seus braços.

Victor encontrou um livro de magias na biblioteca de seu pai e o usa para se ensinar a arte de conjuração de magias. Recentemente, ele conseguiu decifrar alguns dos seus altos níveis de magias. Ele é um sujeito misterios, estranho e destituído, que é perigoso apenas caso esteja ameaçado.

Para a prática e diversão, Victor desenterrou alguns velhos ossos de gato atrás da propriedade Wachter (veja área N4) e os animou, criando seis esqueletos de gato (use o bloco de estatísticas do gato, mas conceda-lhes visão no escuro com um alcance de 18 metros e imunidade a dano de veneno, e as condições envenenado e exaustão). Os esqueletos atacam apenas quando Victor os ordena.

Os "filhos" que estão no canto são bonecos de madeira pintados vestidos com roupas que Victor usa como discípulos. Ele finge que são seus alunos desobedientes.

As folhas de pergaminho são cobertas com elaboradas magias de círculos de teletransporte. Victor adquiriu-os para aprender a magia *círculo de teletransporte*, que ele ainda tenta dominar (veja "Círculo de Teletransporte" abaixo).

O baú contém várias peças de tecido de seda, agulhas e fios, e um manto de mago meio acabado. Victor começou a fazer o manto para si mesmo, mas achou o trabalho tedioso e parou.

Círculo de Teletransporte. O livro de magias de Victor contém o texto incompleto para a conjuração de *círculo de teletransporte*, juntamente com as seqüências de símbolos de três círculos permanentes de teletransporte, cujos locais não são descritos. Não há texto suficiente para preparar a magia corretamente, mas isso não levou Victor a tentar aprender a conjurar.

Victor recentemente inscreveu sua própria versão de um círculo de teletransporte no chão. Está escondido debaixo do tapete e seus pais nunca o viram. Nas últimas duas semanas, Victor conseguiu imbuir o círculo com magia, mas não conseguiu explicar vários fatores. Seu círculo não foi feito após o uso, nem funciona como a magia *círculo de teletransporte*. Se o círculo for usado e conjurado uma magia *círculo de teletransporte*, seja a magia real ou a versão de Victor dela, qualquer criatura em pé no círculo quando a magia for conjurada sofre 3d10 de dano de energia e não é teleportada para nenhum lugar. Se esse dano reduzir a criatura para 0 pontos de vida, a criatura é desintegrada. Qualquer personagem que estude o círculo e realizar um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15 percebe que o círculo de Victor é horrivelmente falho e, potencialmente, mortal quando usado.

Victor testou seu círculo em dois criados relutantes (compelidos por sua magia *sugestão*), em ambos os casos, ligando seu círculo a um dos outros círculos cujos símbolos estão em seu livro de magia. Cada servo foi desintegrado antes que Victor pudesse olhar e desapareceram em um lampejo de luz púrpura.Victor não sabe como consertar o círculo, mas planeja fazer mais modificações antes de testá-lo novamente.

Tesouro. O livro de magias de Victor contém todas as magias que Victor preparou (veja o bloco de estatísticas do **arcano** no *Manual dos Monstros*), bem como as seguintes magias: *animar mortos, consertar, espirro ácido, glifo de vigilância, levitação, malogro, névoa mortal, onda trovejante, remover maldição e visão no escuro.*

N4. Casa Wachter

Esta casa parece enojada consigo mesmo. Um telhado esguio pesa sobre os frontões enrugados, e as paredes cobertas de musgo se afundam e sobressaem sob o peso da vegetação. Ao estudar o semblante taciturno da casa, sente que o coração da construção realmente geme. Só então você percebe que a casa odeia o que se tornou.

A família Wachter, uma vez uma influente linha nobre em Baróvia, possui e ocupa uma mansão em Vallaki. A governante reinante da casa, Fiona Wachter, é uma fiel serva de Strahd. Ela procura suplantar o Barão Vallakiano, da torre do burgomestre.

Interpretando

Use as informações a seguir para interpretar Dama Wachter, sua família e seus associados.

Dama da Casa. Dama Fiona Wachter (LM humana feminina **sacerdote** com CA 10 e sem armadura) faz o segredo ou nega sua longa lealdade de família com a linhagem von Zarovich. Ela acredita que Strahd von Zarovich não é um tirano, mas, na pior das hipóteses, um senhor negligente. Ela serviria com prazer a Strahd como burgomestre em Vallaki, mas admite que o Barão Vargas Vallakovich não desistiria de seu direito de nascimento sem uma briga.

Fiona conspirou para que sua filha, Stella, se aproximasse do filho do barão, Victor, como parte de uma trama para conquistar a mansão do barão, mas Stella achou Victor um demente, e ele não mostrou nenhum interesse por Stella. Na verdade, ele falou palavras tão desagradáveis para Stella que, ela ficou brava e Fiona teve que trancar sua filha. (veja a área N4n).

O último plano de Dama Wachter para obter o controle de Vallaki se mostrou muito mais diabólico. Ela iniciou um culto baseado no culto do diabo e escreveu um manifesto que ela lê em seu "clube de livros", que é composto pelos membros mais fanáticos do grupo. Inspirado por suas palavras, esses fanáticos criaram cultos menores ou seus próprios. Uma vez que tenha membros suficientes, Fiona planeja tomar a cidade pela força. Para recompensar seus seguidores mais leais, ela deixa seu animal de estimação diabrete invisivel no centro de um pentagrama, então executa um falso ritual que convoca "príncipes da escuridão" para prodigalizar sua apreciação aos cultistas, recebe moedas de electro, que permite Dama Wachter manter o culto.

Outro segredo de Fiona é que ela dorme com o cadáver de seu marido morto, Nikolai, que morreu de enfermidades há quase três anos e a quem Fiona amava. Dama Wachter conjura *repouso tranquilo* no cadáver para evitar que ele se deteriore.

Se os personagens vierem a Casa Wachter à procura de ajuda para derrubar o burgomestre, Dama Wachter os ouvirá e dará como sugestão que eles comecem matando o malvado capanga do barão, Izek Strazni. Ela fica feliz em cuidar do resto. Se eles vierem derrotar Strahd, Dama Wachter os desvia, declarando em termos inequívocos que ela não é, nem será, inimiga de Strahd.

Dama Wachter tem uma lista diferente de magias preparadas do que o sacerdote no *Manual dos Monstros*:

Truques (à vontade): *consertar, luz, taumaturgia*
1º nível (4 espaços): *comando, purificar alimentos, santuário*
2º nível (3 espaços): *augúrio, imobilizar pessoa, repouso tranquilo*
3º nível (2 espaços): *animar mortos, criar alimentos*

Filhos de Fiona. Fiona vê muito de seu marido em seus filhos, Nikolai e Karl (N humanos masculinos **nobres**), que cresceram entre homens jovens com uma predileção por vinho e problemas. Eles não estão em casa durante o dia, porque não gostam de assistir a sua mãe ou ouvir sua tagarelice cansativa. Os personagens podem encontrá-los na Estalagem Água Azul (área N2) o ou vagando pela cidade. Os irmãos estão em casa a maioria das noites, desmaiados em suas camas depois de horas de bebedeira intensa.

Nikolai e Karl não têm nenhuma ambição ou temperamento de sua mãe. Eles estão cientes de seu culto, mas eles não sabem que ela dorme com seu pai falecido. Esta seria uma notícia desagradável e provavelmente se voltariam contra sua mãe. Eles desenfreadamente gastam o dinheiro de sua mãe e tiraram o máximo partido de sua situação miserável, presos como estão nas paredes de Vallaki ou sob o domínio de Strahd e seu fantoche, o barão.

Espião de Fiona. Fiona emprega um **espião** de arrecadação de fundos que se chama Ernst Larnak (LM humano masculino) para mantê-la informada sobre tudo o que acontece na cidade. Ernst conhece os segredos de Dama Wachter, e ele a chantagearia em uma batida de coração se sua relação fosse azedada.

N4a. Porta da Frente e Vestíbulo

A porta da frente está trancada e reforçada com barras de bronze. Todos os criados possuem uma chave, assim como Dama Wachter e Ernst Larnak. A porta pode ser forçada a abrir com um bem sucedido teste de Força CD 20.

Se os personagens batem na porta da frente, um criado abre uma pequena janela cortada no meio da porta e pergunta o que desejam. Estrangeiros suspeitos não são convidados a entrar, no caso de eles serem vampiros.

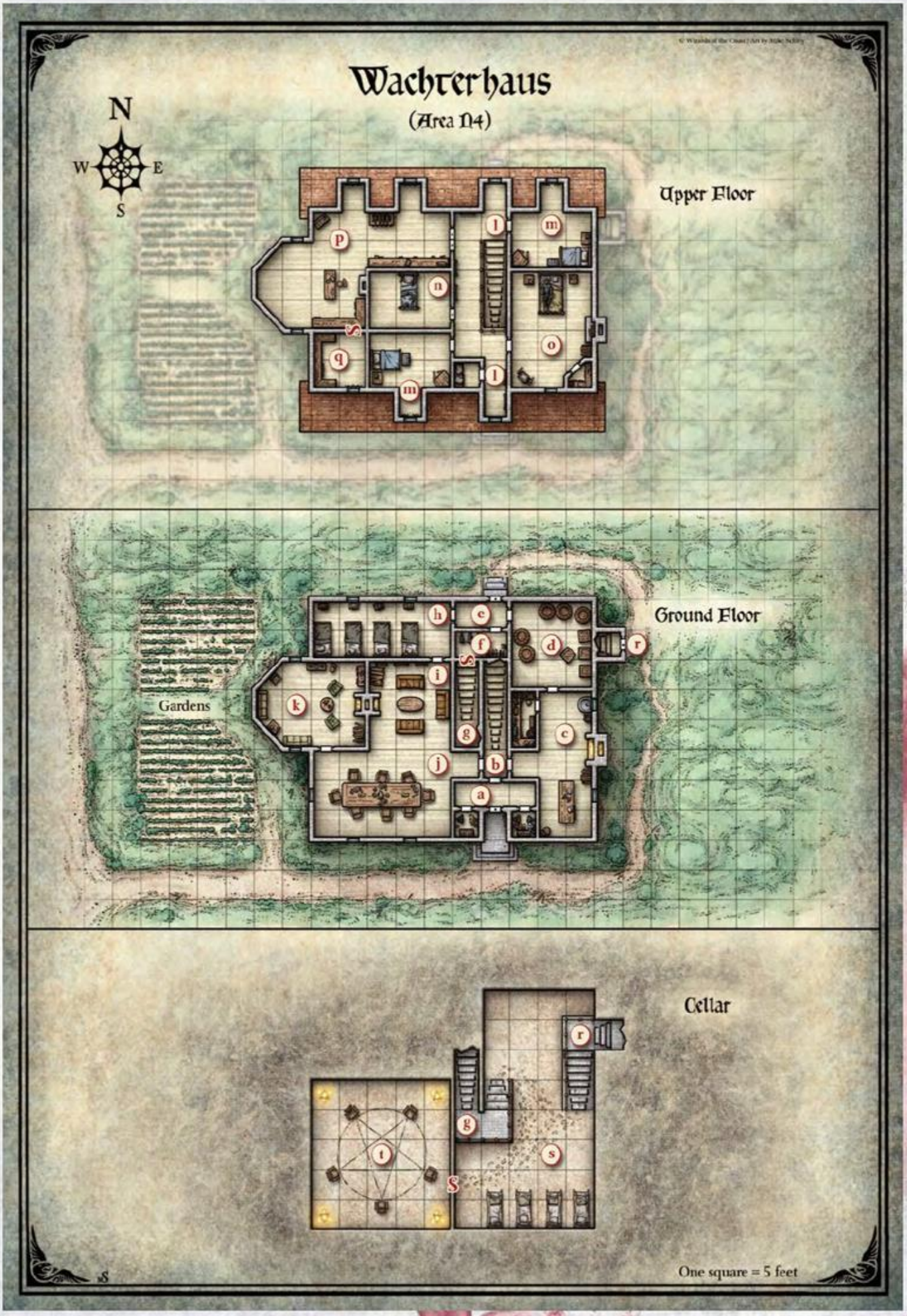
A porta da frente dá lugar a um átrio estreito. Três portas de vidro colorido em molduras de madeira conduzem a partir dele.

Dois armários flanqueiam o corredor. O armário oeste contém roupas de passeio ao ar livre de Dama Wachter; o leste contém casacos e botas que pertencem a seus filhos.

N4b. Escadaria

Uma escada de madeira conduz a uma sacada. No pé da escada há uma plataforma com três portas de vitrais em molduras de madeira.

A escada sobe 4,5 metros até o salão do andar de cima (área N21).


Wachterhaus
(Area N4)
N
W
E
S
Upper Floor
Ground Floor
Gardens
Cellar
One square = 5 feet

Fiona Wachter e Majesto

N4c. Cozinha

O cozinheiro da casa (veja a área N4h) corre nesta cozinha imaculada a maior parte do dia, preparando refeições ou limpando depois dela. Um lavatório fica no canto nordeste. Uma porta delgada na parede oeste leva a uma pequena despensa.

N4d. Despensa

Este comôdo possui caixotes de roupas antigas, bem como três barris de água potável, dois barris de vinho vazio e um barril de vinho cheio. Os barris de vinho são marcados com o nome da adega, o Mago dos Vinhos, e o nome do vinho, Moenda Dragão Vermelho.

N4e. Vestíbulo dos Fundos

A porta dos fundos está trancada e é semelhante à porta da frente (área N4a) em todos os aspectos. O vestíbulo possui portas de madeira simples que conduzem às áreas N4d, N4f e N4h.

N4f. Armário dos Criados

Os agasalhos e aventais dos criados encontram-se pendurados nos ganchos nesta sala, e as botas estão cuidadosamente alinhadas contra a parede.

Qualquer um que procura no armário e faça um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10 encontra uma porta secreta na parede sul. A porta pode ser aberta para revelar uma escada de pedra (área N4g) que conduz à adega.

N4g. Escada Secreta

Arandelas de ferro para tochas agarram-se à parede de uma escada de pedra que corta seu caminho através do coração da velha casa.

As escadas ligam o armário dos criados (área N4f) com a adega (área N4s). Dama Wachter usa esta escada para chegar ao covil de seu culto secreto (área N4t).

N4h. Quarto dos Criados

O mobiliário nesta sala está desprovido de conceito: quatro camas simples com cofres de madeira igualmente austeros.

Os quatro criados de Dama Wachter (N masculinos e femininos **plebeus**) dormem aqui à noite. Eles incluem um cozinheiro chamado Dhavit, duas criadas chamadas Madalena e Amalthia, e um manobrista chamado Haliq. Os criados conhecem os segredos de Dama Wachter, mas prefeririam morrer a trai-la.

N4r. Saleta

Dama Wachter cumprimenta seus convidados aqui, sob os olhos atentos de seu marido falecido.

Aqui, três sofás elegantes cercam uma mesa oval feita de vidro ébano. Todos estão postos em frente a uma lareira ardente, acima do qual paira o retrato de um nobre sorridente que exibe um nariz quebrado e um emaranhado de cabelos grisalhos. Vários retratos menores encontram-se pendurados na parede norte.

O retrato acima da cornija da lareira descreve o Lorde Nikolai Wachter, o falecido marido de Fiona (de quem são seus filhos a imagem cuspida). Os outros retratos representam Dama Wachter, seus filhos, sua filha e vários membros da família já falecidos.

A sala compartilha a lareira com o covil (areaN4k). Ernst Larnak espreita na guarida e espia a conversa que Dama Wachter tem com os personagens, para que ele possa aconselhá-la depois que eles partirem.

N4j. Sala de Jantar

Uma mesa de jantar ornamentada alonga-se através do comprimento desta sala, um candelabro de cristal pendurado acima dela imperiosamente. Os talheres de prata são manchados, os pratos são lascados, mas todos ainda são bastante elegantes. Oito cadeiras, suas costas adornadas com chifres de alce esculpidos, cercam a mesa. As janelas arqueadas feitas de uma grade de ferro e vidro contemplam a pequena área de nevoeiro.

Se os personagens pretenderem se opor ao burgomestre, Dama Wachter oferece uma refeição calorosa na sala de jantar como símbolo de seu apoio e fidelidade.

N4k. Covil

Painéis de madeira, tapetes bordados, móveis coloridos e um fogo ardente tornam esta câmara sufocante. Supenso acima da lareira está a cabeça de um alce. Do outro lado da lareira, janelas altas e esbeltas contemplam sobre jardins mortos.

Ernst Larnak, o espião de Dama Wachter, descansa aqui quando ele não está espionando em seu nome.

Tesouro. O quarto contém vários itens de valor, incluindo um cálice de ouro (no valor de 250 po), do qual Ernst bebe vinho, um garrafa ornametada de vinho de cristal (no valor de 250 po), quatro candelabros de electro (no valor de 25 po cada) e uma urna de bronze com crianças brincando pintadas em suas laterais (no valor de 100 po).

N4l. Corredor do Andar Superior

Um corredor com uma janela em cada extremidade envolve o balcão da sacada. Molduras de retratos e espelhos enfeitam as paredes, cercando-se com olhares de julgamento e reflexões obcuras. Vocês ouvem algo arranhando uma das muitas portas.

O ruído de arranhar vem da porta para a área N4n, que está bloqueada. Se os personagens chamarem, uma voz feminina lamuriosa mia como um gato e diz: "Quer sair para brincar pequeno gatinho? Pequeno gatinho, é triste e solitário aqui, prometo ser boazinha desta vez, vou ser agora." Um armário na extremidade sul do corredor detém cobertores e lençóis.

N4m. Quarto dos Irmãos

Este quarto não contém nada fora do comum: uma cama bem feita, uma mesa com uma lâmpada de óleo, um armário de madeira, um guarda-roupa fino e uma janela com cortinas.

Estes dois quartos pertencem aos filhos de Dama Wachter, Nikolai e Karl. Há uma chance de 25 por cento de que uma das criadas (veja a área N4h) esteja aqui, arrumando.

N4n. Quarto de Stella

A porta para este quarto está trancada de ambos os lados, e apenas Dama Wachter tem uma chave.

Este quarto é mofado e escuro. Uma cama forjada a ferro, assentada com tiras de couro, fica perto de uma parede. O lugar não possui outros móveis.

Correndo de vocês engatinhando está uma jovem mulher com um vestido de noite sujo. Ela pula para a cama e mia como um gato. "Pequeno gatinho não conhece vocês!" Ela grita: "Pequeno gatinho não gosta do cheiro de vocês!"

A jovem é Stella Wachter (CB humana feminina **plebeia**), a filha louca de Dama Wachter. Uma magia *restauração maior* a afasta da loucura que a faz pensar que ela é um gato. Se ela está curada de sua loucura, ela culpa sua mãe por tratá-la horrivelmente e usá-la como um peão para tomar o controle da cidade. Stella não conhece nenhum dos segredos de sua mãe, além do desejo de sua mãe em derrubar o burgomestre. Stella não tem nada a ver com o burgomestre ou o filho dele, Victor, cujo nome faz com que ela se encolha. Com sua inteligência restaurada, Stella sente que não tem ninguém em Vallaki com quem ela possa contar. Ela se agarra a qualquer personagem que seja gentil com ela. Se o grupo a levar para a igreja de Sto. Andral (área Nl), o Padre Lucian oferece para cuidar dela, e ela concorda em ficar com ele.

N4o. Quarto Principal

A porta para este quarto está trancada. Dama Wachter e seus criados carregam chaves. Uma visão medonha aguarda aqueles que se aproximam da sala:

Do outro lado da porta, um fogo crepida e luta pela vida na lareira, acima do qual paira um retrato de família emoldurado, um pai e mãe nobres, seus dois filhos jovens e uma filha pequena nos braços do pai. Os filhos estão sorrindo de uma forma que sugere travessuras. Os pais olham como a realeza sem coroa.

Os painéis de madeira cobrem as paredes da sala. Um armário e um espelho emoldurado flanqueiam uma janela com cortinas ao sul. Para o norte, uma cama ampla e com dossel suspenso entre as mesas finais correspondentes com lâmpadas de óleo. Esticado em um dos lados da cama está um homem vestido de preto, seus olhos cobertos com uma peça de cobre. Ele tem uma semelhança impressionante com o pai na pintura.

O marido de Dama Wachter, Nikolai, encontra-se em sua cama, impecavelmente vestido, porém falecido, e sob o efeito da magia *repouso tranquilo*. Nada de valor se encontra com ele.

O armário contém prateleiras de calçados elegantes e muitas roupas finas, incluindo um manto cerimonial preto com um capuz (semelhante aos usados pelos fanáticos do culto na área N4t). Em uma prateleira alta, repousa um baú de ferro trancado. Dama Wachter esconde a chave do baú em um pequeno gancho na lareira, debaixo da lareira. Um personagem que leva um minuto para pesquisar a lareira encontra a chave com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10. O uso da chave desativa uma armadilha de agulha venenosa escondida no trico do baú (veja "Amostras de Armadilhas" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*). Uma criatura que desencadeia a armadilha e falhe no teste de resitência contra o veneno da agulha fica inconsciente durante 1 hora em vez de ser envenenada por 1 hora.

O cofre de ferro está revestido com folhas finas de chumbo e contém os ossos de Leo Dilisnya, um inimigo da família Wachter. Leo foi um dos soldados que traiu e matou Strahd no dia do casamento de Sergei e Tatyana. Ele escapou do Castelo Ravenloft, apenas para ser caçado e morto pelo vampiro Strahd. Os Wachters mantêm seus ossos sob fechadura e chave para que Leo não possa ser levantado frente aos mortos.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revela que um tesouro está aqui, ele está no cofre de ferro que contém os ossos de Leo Dilisnya.

N4p. Biblioteca

As portas duplas para este quarto estão trancadas. Dama Watcher e seus criados carregam as chaves.

Este quarto está cheio de gatos. Estantes abraçam as paredes, mas a maioria das prateleiras está nua. Outros móveis incluem uma mesa, uma cadeira, uma mesa e uma prateleira de vinhos. O quarto tem uma forma irregular, e nenhum dos seus ângulos parece muito certo, como se o deslocamento da casa criasse todo um lugar em seus cantos.

Oito **gatos** têm o funcionamento da biblioteca. Esses animais de estimação da família têm disposições violentas, atacando qualquer um que tente pegá-los. Personagens com um valor de Sabedoria (Percepção) passiva de 10 ou mais notam que um gato tem uma pequena chave pendurada no colarinho. A chave abre o baú trancado na área N4q.

Há 25 por cento de chance de que uma das empregadas esteja aqui, limpando as estantes de livros.

O gabinete contém uma bela coleção de taças de vinho. A mesa contém pedaços de pergaminho em branco, canetas de pena, frascos de tinta, velas de cera e um selo de cera.

A maior parte da coleção de livros da família Wachter foi vendida anos atrás para cobrir débitos, e os livros que permanecem não são particularmente valiosos. Use a tabela Livros Aleatórios (veja o capítulo 4, área K37) para determinar o assunto de um determinado livro.

Uma seção da estante que se estende ao longo da parede mais ao sul é, na verdade, uma porta secreta em dobradiças ocultas. A estante pode ser puxada para fora, revelando uma porta aberta que leva à área N4q.

N4q Despensa

Atrás do painel articulado da estante encontra-se uma sala poeirenta de três metros quadrados com uma janela com cortinas e prateleiras alinhadas em três paredes. Na prateleira de baixo repousa um baú de ferro. As outras prateleiras estão vazias.

A chave do baú pode ser encontrada na biblioteca (área N4p). O uso da chave desabilita uma armadilha de agulha envenenada escondida na fechadura (veja "Armadilhas de Amostra" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*).

Tesouro. A caixa de ferro contém vários itens:

- Uma bolsa de seda contendo 180 pe, cada moeda tendo a aparência severa de Strahd em perfil
- Uma bolsa de couro contendo 110 po
- Um cachimbo de madeira que foi passado através de muitas gerações de Patriarcas Wachter
- Cinco pergaminhos - escrituras de terras dadas à família Wachter pelo conde Strahd von Zarovich há quase quatro séculos
- Um estojo de couro flexível contendo um manuscrito sem encadernação intitulado *O Diabo Que Conhecemos* — um manifesto poético escrito por Dama Fiona Wachter atestando que a adoração de demônios pode trazer felicidade, sucesso, liberdade, riqueza e longevidade.
- Um blasfemo tratado encadernado em couro negro intitulado *O Grimório dos Quatro Quartos*, escrito pelo infame diabólico Devostas, que foi sorteado e esquartejado por suas práticas de queda e ainda não morreu (isso é uma falsificação; o livro de magias real enlouqueceria um leitor).
- Uma carta muito antiga para Dama Lovina Wachter (antepassada) de um dos Lordes Vasili von Holtz, agradecendo a Lovina por sua hospitalidade, lealdade e amizade ao longo dos anos.

Personagens que possuírem o *Tomo de Strahd* (veja apêndice C) percebem que a letra da carta de Dama Lovina é idêntica à escrita de Strahd, sugerindo que Strahd e Lorde Vasili são as mesmas pessoas.

N4r. Entrada de Adega

Se os personagens se aproximarem da porta do porão do lado de fora, leia:

Uma porta de adega de madeira inclinada com um anel de puxar de ferro e dobradiças de ferro está contra a fundação da casa.

A porta está destrancada. Do outro lado da porta há degraus de pedra que levam a um patamar de pedra com uma grade de madeira. Uma escadaria mais longa se estende para o sul a partir do patamar, levando até o porão.

N4s. Porão

Esta grande adega tem chão de terra batida. Dois lances ascendentes de degraus de pedra cercados por grades de madeira estão de frente uns para os outros. Trilhas na terra levam de uma escada a outra, e outras trilhas vão de ambas as escadas até o centro da parede oeste. Quatro caçambas bem feitas são colocadas em uma fileira contra a parede sul.

Enterrados sob o chão de terra há oito **esqueletos** humanos - os restos animados de Vallakianos mortos que foram roubados do cemitério da igreja (área N1) e animados por Dama Wachter. Eles se levantam e atacam intrusos que atravessam o chão. Os esqueletos não atacam ninguém que profere a frase "Deixe os mortos permanecerem em repouso" antes de pôr os pés no chão. Apenas Dama Wachter, seus filhos, seus servos e seus leais fanáticos por culto conhecem a frase secreta.

Os berços estão aqui para os cultistas passarem a noite.

As pegadas na sujeira revelam a localização de uma porta secreta no centro do muro ocidental. Consequentemente, nenhuma verificação de capacidade é necessária para localizá-lo. A porta é à prova de som e gira aberta em um eixo central.

N4t. Sede do Culto

Velas cintilantes em suportes de ferro preenchem esta sala com luz e sombras. Este quarto tem um teto de três metros de altura e um grande pentagrama preto inscrito no chão de pedra. Em cada ponto do pentagrama repousa uma cadeira de madeira. Sentados em quatro das cinco cadeiras estão homens e mulheres de vestes negras com capuzes: um jovem que tem o rosto de um anjo; um hulk careca de um homem; uma mulher atarracada de meia-idade; e uma mulher mais alta e mais jovem com um olhar inquietante. Eles se levantam para confrontar vocês.

As quatro pessoas são residentes da cidade (LM humanos masculinos e femininos **fanáticos do culto**) que Dama Wachter seduziu com promessas de poder, riqueza e vida longa. Eles são membros de seu "clube do livro", esperando ansiosamente que Dama Wachter se junte a eles, lendo passagens de seu manifesto (veja a área N4q), e talvez conjure algumas moedas. Descansando na quinta cadeira, espionando silenciosamente os cultistas, está o **diabrete** invisível da dama, Majesto.

Os cultistas estão reunidos aqui em segredo e atacam os personagens para proteger suas identidades. Eles são vallakians malvados de grande importância que estão cansados de viver com medo e pobreza. Use a matéria adicional "Nomes Barovianos" no capítulo 2 para gerar nomes para eles, se necessário.

O diabrete não se envolve na luta a menos que Dama Wachter seja envolvida no conflito, caso em que luta para proteger sua amante.

O pentagrama é uma decoração não-mágica, embora Dama Wachter quisesse que seus cultistas pensassem do contrário.

N5. Estaleiro Arasek

Este grande estaleiro tem vários galpões trancados ao longo de sua periferia e fica ao lado de um armazém espaçoso. Uma placa de madeira acima do portão da frente diz "Estaleiro Arasek".

Estacionada no extremo sul do pátio de estocagem, há um robust vagão de entretenimento, com a tinta colorida descascando. Letras desbotadas em seus lados soletram as palavras "Carnaval das Maravilhas de Rictavio". Um cadeado pesado prende a porta dos fundos.

O pátio de estocagem é uma loja geral e uma instalação onde galpões de armazenamento podem ser alugados. É de propriedade de um casal de meia-idade, Gunther e Yelena Arasek (LB masculinos e femininos **plebeus**). Eles vendem itens da mesa Equipamentos de Aventura no *Livro do Jogador* que têm um preço de 25 po ou menos, mas a cinco vezes o preço real.

Vagão de Entretenimento de Rictavio

O pitoresco bardo meio-elfo Rictavio (veja a área N2 e o apêndice D) pagou a Gunther e Yelena uma generosa quantidade de ouro para vigiar seu vagão de entretenimento, sem fazer perguntas. Se os personagens se aproximarem do vagão, leia:

A carroça repentinamente balança, como se algo grande tivesse se lançado contra a parede interna. Vocês ouvem a rachadura de madeira, a raspagem de metal e o grunhido de algo não humano. Após uma inspeção mais detalhada, você vê que os lados do vagão estão salpicados com sangue seco. Você também vê uma inscrição na moldura da carroça que diz: "Eu te trago da Sombra para a Luz!".

Rictavio carrega a chave da porta do vagão. A trava pode ser aberta, mas é montada com uma armadilha de agulha venenosa (veja "Amostra de Armadilhas" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*).

Dentro do vagão há um **tigre de dentes de sabre** com 84 pontos de vida. É revestido em meia placa especialmente equipada (CA 17) e foi treinado para caçar Vistanis malignos. O tigre reconhece os Vistanis pelo cheiro e, em menor grau, pelo traje extravagante que eles usam. Este tigre tem um nível de desafio 3 (700 EXP).

O vagão também contém os restos rasgados de uma boneca. Um personagem que faz um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 10 descobre que a boneca já foi uma efigie Vistana em vestes coloridas. Costurado em suas calças esfarrapadas encontra-se uma propaganda: "Não é Divertido, Não é Blinsky!".

Rictavio ainda não está pronto para soltar o tigre nos Vistani. Ele a alimenta largando bifes de lobo em uma escotilha de um metro quadrado no teto da carroça. Um personagem que sobe no topo da carroça pode abrir a escotilha sem precisar fazer um teste de habilidade.

Se o tigre é libertado, ele começa a espreitar nas ruas até que o seu olfato encontre Rictavio (área N2) ou Piccolo (área N7). O tigre não ataca ninguém que não seja um Vistana, exceto em legítima defesa. Ele ataca Vistanis à vista. Rictavio pode fazer o tigre impedir seu ataque e atraí-lo de volta para o vagão.

Tesouro

O banco da frente do vagão esconde um compartimento secreto que requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 para encontrar e abrir. O compartimento contém vários itens.

- Um cofre de madeira destrancado contendo 50 pe com o perfil de Strahd e seis gemas (no valor de 100 po cada)
- Um pequeno livro de oração (no valor de 50 po) com uma capa de couro verde e notas indecifráveis nas margens
- Um kit de primeiros socorros
- Três símbolos sagrados de madeira incrustados com prata e na forma de uma explosão solar (no valor de 50 po cada)
- Uma espada curta de prata
- Uma besta de mão incrustada com madrepérola (no valor de 250 po)
- Um estojo contendo vinte virotes de besta de prata
- Um estojo de couro desgastado com fivelas de ouro (no valor de 100 po) contendo três estacas de madeira afiadas, um saco de alho, um pote de sal, uma caixa de bolachas sagradas, seis frascos de água benta, um espelho de aço polido e um rolo de pergaminhos de ossos com uma corrente e rolha de prata (no valor de 25 po). O tubo contém um *pergaminho de proteção contra corruptores* e um *pergaminho de proteção contra mortos-vivos*.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, ele está escondido com os outros itens sob o banco da frente do vagão, em uma caixa revestida de chumbo.

N6. Loja do Fabricante de Caixões

Esta loja não convidativa é de dois andares e tem um sinal em forma de um caixão acima da porta da frente. Todas as venezianas estão fechadas e um silêncio mortal circunda o estabelecimento.

Henrik van der Voort (LM humano masculino **plebeu**) é um carpinteiro mediocre e um homem perturbado e solitário. Ele lucra com as mortes dos outros, e ninguém deseja sua companhia, por causa da natureza medonha

de sua obra. Uma noite, vários meses atrás, Strahd visitou Henrik sob o disfarce de um nobre imponente e bem vestido chamado Vasili von Holtz e prometeu ao fabricante do caixão "bons negócios" em troca de sua ajuda. Desde então, o ateliê de Henrik tornou-se o covil de um grupo de ex-aventureiros vampiros que foram transformados por Strahd. Esses vampiros estão mentindo por enquanto.

Os vampiros planejam atacar a igreja de St. Andral (veja "St. Andral's Feast" na seção "Eventos Especiais" no final deste capítulo). Quando Henrik ficou sabendo sobre os ossos sagrados enterrados sob a igreja, a cria vampírica ordenou que ele roubasse os ossos, que Henrik pagou a Milivoj o coveiro (veja área N1) para fazer.

Cada vitrine da loja de Henrik é uma treliça de ferro com quadrados de vidro fosco e trancada por dentro. As portas externas da loja estão trancadas por dentro. Se os personagens baterem em um deles, Henrik grita: "Estamos fechados! Vá embora!" sem abrir a porta. Se os personagens acusam Henrik de roubar os ossos de St. Andral, ele grita novamente: "Vá embora! Me deixe em paz!".

Se os personagens invadirem a loja, Henrik não oferece resistência. Ele diz a eles onde encontrar os ossos (no guarda-roupa do quarto no andar de cima, área N6e) e o ninho de vampiros (na sala de armazenamento de madeira no andar de cima, área N6f).

Se os personagens denunciarem o roubo dos ossos ao burgomestre, o Barão Vallakovich despacha quatro **guardas** para prender Henrik e recuperar os ossos. Se os guardas aparecem durante o dia, Henrik se entrega e os ossos sem lutar, alegando que os vampiros o forçaram a roubar os ossos. Se os guardas vêm à noite, Henrik se entrega e diz aos guardas onde os ossos estão escondidos, mas ele não vai recuperar os ossos por medo de ser morto pelos vampiros.

N6a. Armazém de Caixões

Dispostas aleatoriamente sobre o chão desta sala mofada em forma de L, há treze caixões de madeira.

Henrik armazena e exibe os caixões que ele fez nesta sala. Todos eles estão vazios.

N6b. Sala de Velharias

Uma mesa com quatro cadeiras está em um canto da sala, com uma lanterna pendurada diretamente acima de uma corrente. Dois armários bem feitos estão contra a parede leste.

Os armários estão cheios de itens inúteis que Henrik colecionou ao longo dos anos.

N6c. Oficina

Esta oficina contém tudo o que um carpinteiro precisa para fazer caixões e móveis. Três mesas de trabalho robustas estendem o comprimento da parede oeste.

Henrik constrói caixões e guarda as suas ferramentas de carpinteiro nesta sala.

N6d. Cozinha

Esta cozinha contém uma mesa quadrada cercada por cadeiras e prateleiras de provisões.

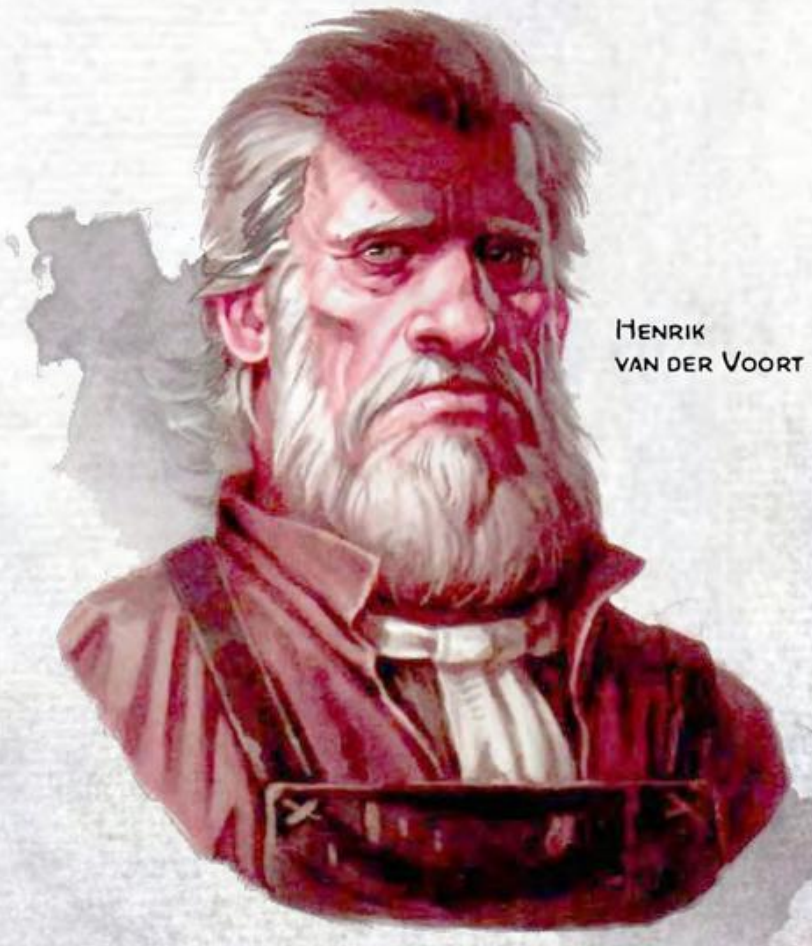
Henrik prepara suas refeições aqui.

N6e. Quarto de Henrik

Este modesto quarto de dormir contém um berço e vários móveis bem feitos, incluindo uma mesa, uma cadeira acolchoada, uma estante de livros e um guarda-roupa.

Henrik dorme aqui, à noite e bem cedo pela manhã. A estante contém um punhado de livros de histórias e manuais de carpinteiros que foram transmitidos de gerações anteriores.

Tesouro. O guarda-roupa no canto sudeste tem um compartimento secreto em sua base, exigindo um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 para encontrar. Dentro do compartimento estão dois sacos — um grande contendo os ossos de Sto. Andral e um pequeno contendo 30 pp e 12 pe. Todas as moedas exibem o perfil de Strahd von Zarovich.



Henrik van der Voort

N6f. Ninho dos Vampiros

Este quarto grande e arejado está cheio de teias de aranha e ocupa a maior parte da andar superior. Pilhas de tábuas de madeira estão em meio a várias caixas marcadas com "COISAS VELHAS".

As duas caixas mais ao sul contêm lixo velho que Henrik acumulou ao longo dos anos. As seis caixas na parte norte da sala estão cheias de terra e servem como locais de descanso para as seis **crias vampíricas** que aparecem aqui. Se os personagens abrirem um dos caixotes ocupados, todos os vampiros aparecerão e atacarão.

Destino de Teletransporte. Personagens que se teleportam para este local da área K78 em Castelo Ravenloft chegam ao ponto marcado com T no mapa.

N7. Brinquedos Blinsky

Esta loja apertada tem um pórtico de entrada escuro, acima do qual pende uma placa de madeira em forma de um cavalo de balanço, com um "B" gravado em ambos os lados. Ao lado da entrada há duas janelas arqueadas com armação de chumbo. Através do vidro sujo, você vê imagens confusas de brinquedos e cartazes pendurados com a propaganda "Não é divertido, não é Blinsky!".

O fabricante de brinquedos de Vallaki, Gadof Blinsky (CB humano masculino **plebeu**), chama a si mesmo de "um feiticeiro de pequenas maravilhas", mas ele tem sido consumido pelo desespero ultimamente porque ninguém parece gostar dele ou de querer seus brinquedos. Seu fascínio por brinquedos misteriosos faz com que a maioria dos outros moradores o evite. O burgomestre permite que Blinsky continue o negócio, dando-lhe algumas peças de ouro por mês para fazer decorações festivas.

Blinsky é um homem corpulento que usa um gorro de bufete comido por traças durante o horário de funcionamento da loja, mais por hábito do que por agradar aos visitantes. Nos últimos seis meses, o único cliente pagante que colocou os pés na loja é um visitante de uma terra distante chamada Rictavio (veja a área N2), que chegou duas semanas atrás e comprou uma boneca Vistana de pelúcia. Percebendo que o fabricante de brinquedos era solitário, Rictavio deu a Blinsky seu macaco de estimação, Piccolo (use o bloco de estatísticas do **babuíno** no *Manual dos Monstros*). Muito feliz, Blinsky começou a treinar o macaco para buscar brinquedos em prateleiras duras. O fabricante de brinquedos também vestiu Piccolo com um tutu de bailarina personalizado.

Quando ele encontra novos clientes, Blinsky recita uma saudação bem ensaiada: "Bem-vindos amigos, para a Casa de Blinsky, onde a felicidade e os sorrisos podem ser comprados a preços de barganha. Talvez você conheça uma criança que precisa de alegria? Um brinquedo para uma menina ou menino?".

Brinquedos Arrepiantes

Blinsky acredita que o burgomestre está certo - que a única maneira de escapar da Baróvia é fazer com que todos na cidade sejam "hyappy". Blinsky gostaria de fazer sua parte certificando-se de que todas as crianças da Baróvia tenham brinquedos divertidos. Em exibição estão algumas de suas criações:

Gadof Blinsk e Piccolo

- Um boneco sem cabeça que vem com um saco de cabeças acopláveis, incluindo uma com os olhos e a boca costurados (no valor de 9 pc)
- Uma forca em miniatura, completa com alçapão e um "homem enforcado" dependurado (no valor de 9 pc)
- Um conjunto de bonecas de madeira; quanto menor cada um deles fica, mais velho fica, até que o boneco mais interno é um cadáver mumificado (no valor de 9 pc)
- Um móvel de madeira e corda de morcegos pendurados com asas batendo (no valor de 9 pc)
- Um carrossel musical de corda com figuras de lobos rosnando perseguindo crianças no lugar de cavalos empinando (preço 9 sp)
- Um boneco de ventríloquo que se parece com Strahd von Zarovich (no valor de 9 pc)
- Uma boneca que se parece muito com Ireena Kolyana (não está à venda; veja abaixo).

Bonecas de Ireena Kolyana. Blinsky faz bonecas especiais para o capanga do burgomestre, Izek Strazni (veja área N3 e apêndice D). Izek não paga pelas bonecas, mas ameaça queimar a loja de Blinsky a menos que o fabricante de brinquedos entregue uma nova boneca todos os meses. Cada boneca é modelada em uma descrição dada a Blinsky por Izek, e cada boneca tem sido mais próxima de capturar a imagem de Ireena do que a anterior. Blinsky não sabe que a boneca é o modelo de alguém em particular. Se Ireena está com o grupo, no entanto, Blinsky percebe que ela é a inspiração para as bonecas de Izek.

Obra-prima de von Weerg. Blinsky se considera um aprendiz de um grande inventor e fabricante de brinquedos chamado Fritz von Weerg. Blinsky ouviu rumores de que a maior invenção de von Weerg - um homem mecânico - está em algum lugar no Castelo Ravenloft. Se os personagens parecem decididos a ir até lá, Blinsky pergunta se eles teriam a gentileza de encontrar "obra prima" mecânica e "entregar" para ele, em troca do que Blinsky oferece para fazer qualquer brinquedo que desejarem. Porque os "negócios" não tem sido bom, ele diz, ele não tem outra recompensa para oferecer, exceto, talvez, seu novo companheiro macaco.

N8. Praça da Cidade

As lojas e casas que cercam a praça da cidade são decoradas com guirlandas frouxas e esfarrapadas e caixas de madeira pintadas, cheias de pequenas flores mortas. No extremo norte da praça, há uma fileira de estacas acorrentadas em que estão vários homens, mulheres e crianças usando cabeças de asnos de gesso.

No centro da praça, camponeses em roupas de retalhos os olham com desconfiança ao usarem xícaras e vasos para tirar água de uma fonte de pedra em ruínas. Em pé no centro da fonte há uma estátua cinza de um homem impressionante voltado para o oeste. Ao redor da praça são postadas proclamações:

Venham, venham todos,
para a maior festa do ano:
O FESTIVAL DA CABEÇA DO LOBO!
Companheiros e filhos necessários.
Lanças serão fornecidas.
TUDO FICARÁ BEM!
— O Barão —

O Festival da Cabeça do Lobo já ocorreu, tornando as proclamações da praça desatualizadas. Se os personagens se demorarem, eles verão o capanga do burgomestre, **Izek Strazni** (veja apêndice D), chegar com dois **guardas** da cidade. Izek ordena a um guarda que retire todas as antigas proclamações enquanto o outro publica o seguinte novo:

Venham, venham todos,
para a maior festa do ano:
O FESTIVAL DO SOL ARDENTE!
Companheiros e filhos necessários.
Chova ou faça sol.
TUDO FICARÁ BEM!
— O Barão —

A maioria dos Vallakianos não sabe quem representa a estátua na praça. O burgomestre afirma que é Boris Vallakovich, seu ancestral e fundador da cidade, mas não há nenhuma semelhança familiar perceptível.

Criminosos com Cabeça de Asno

Os habitantes das estacas foram presos por "infelicidade maliciosa" (espalhando opiniões negativas sobre o próximo festival). Um cadeado de ferro protege cada conjunto de estacas, e Izek Strazni carrega as chaves em um anel de ferro.

Três homens, duas mulheres e dois meninos estão presos nas estacas – todos cansados, encharcados e famintos. Os cinco adultos têm as estatísticas de **plebeus** e as crianças são não combatentes. As cabeças de burro de gesso que usam destinam-se a ridicularizá-los.

Libertar um ou mais prisioneiros sem o consentimento do barão é um crime. Se os personagens forem testemunhas fazendo isso, Izek reúne os **guardas** da cidade (vinte e quatro ao todo) e ordena que os personagens saiam da cidade imediatamente ou sofram as consequências. Se os personagens resistirem, Izek ordena que os guardas os subjuguem, apreendam suas armas e os expulsem de Vallaki para que sejam "alimento para os lobos".

Se os personagens forem exilados de Vallaki sem suas armas, os Guardiões da Pena (veja a área N2) pegam os pertences do grupo debaixo do nariz de Izek e os devolvem em segurança aos personagens.

Se os guardas caírem para atacar de surpresa os personagens, Izek (se ainda estiver por perto) foge para a mansão do burgomestre, dando aos personagens a oportunidade de fugir da cidade. Os moradores da cidade se trancam em suas casas, temerosos de que os personagens pretendam matá-los.

N9. Acampamento Vistani

Vários caminhos e trilhas de cavalos levam a esta localização na floresta a sudoeste de Vallaki.

Os bosques separam-se para revelar uma clareira expansiva: uma pequena colina coberta de grama com casas baixas construídas em seus lados. Brumas obscurecem os detalhes, mas você pode ver que esses edifícios apresentam madeira esculpida elegantemente e têm lanternas decorativas penduradas em seus beirais esculpidos. No topo da colina, acima do nevoeiro, há um anel de vagões com tampo de barril que cercam uma grande tenda com uma coluna de fumaça saindo por um buraco no topo. A tenda é iluminada por dentro. Mesmo a essa distância, você pode sentir o cheiro dos vinhos e cavalos que emanam desta área central.

Esta clareira natural serve como um acampamento permanente para os Vistanis e seus aliados elfos do crepúsculo.

Interpretando os Vistanis e os Elfos

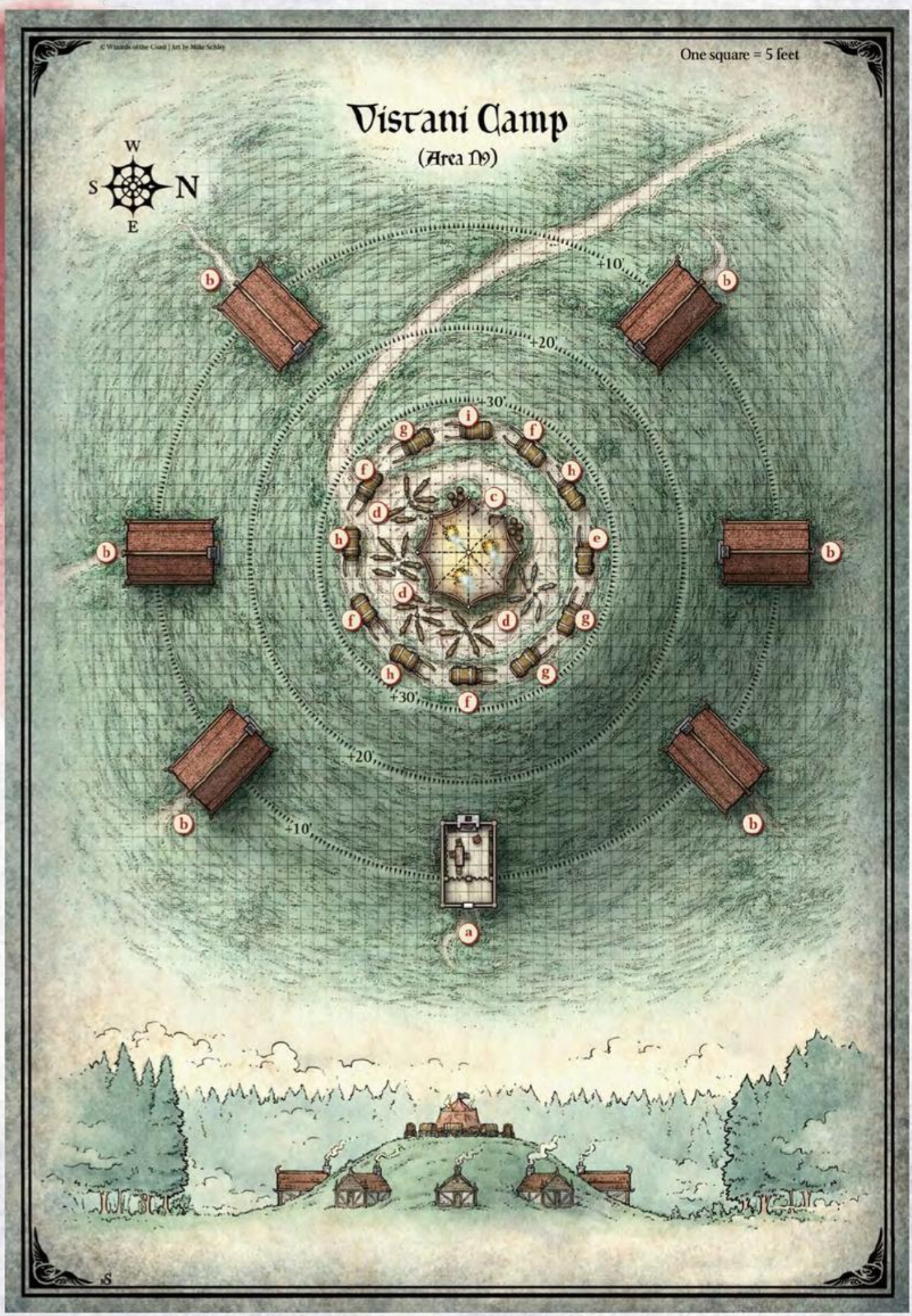
Use as informações a seguir para interpretar os Vistanis e os elfos do crépúsculo que ocupam o acampamento.

Vistanis. Os Vistanis neste campo servem a Strahd. Os anciãos morreram, deixando um par de irmãos chamados Luvash e Arrigal no comando. Ambos os homens são maus e dispostos a fazer o que Strahd exigir deles.

Esses Vistanis têm dois problemas. Primeiro, a filha de sete anos de Luvash, Arabelle, desapareceu recentemente do campo. Consequentemente, metade dos Vistanis está procurando por ela quando os personagens chegam. Em segundo lugar, os Vistanis esgotaram seu suprimento de vinho e estão ansiosos para obter mais. Personagens que os ajudam com qualquer um dos problemas ganham o respeito dos Vistanis.

Elfos do Crepúsculo. Os elfos do crépusculo estão quase esquecidos, e os poucos sobreviventes vivem em lugares secretos como este. Eles têm pele e cabelos escuros, mas, por outro lado, são semelhantes aos elfos da floresta (como descrito no *Livro do Jogador*). Uma das antigas noivas de Strahd, Patrina Velikovna, morava aqui. Seu irmão, Kasimir Velikov, ainda vive.

Os elfos do crepúsculo residem em pequenas casas construídas na encosta e são em grande parte autossuficientes. Eles são habilidosos rastreadores, e muitos deles estão longe do acampamento quando os personagens chegam, ajudando os Vistanis


© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley
One square = 5 feet
Vistani Camp
(Area D9)
W
S
N
E
+10'
+20'
+30'
a
b
c
d
e
f
g
h
i

a procurar por Arabelle. Strahd encarregou os Vistanis de ficar de olho nos elfos do crepúsculo, e os elfos crepusculares sabem que não estão seguros em Baróvia sem a "proteção" dos Vistanis. Strahd também proibiu os Vistanis de ajudar os elfos do crepúsculo a escapar de seu domínio.

Não há mulheres ou crianças entre os elfos do crepúsculo. Strahd teve todos os elfos do crepúsculo mortos por volta de quatro séculos atrás, como uma punição pelo assassinato de Patrina. Assim, os elfos restantes não podem procriar. Um povo quebrado, eles estão cientes do domínio absoluto do vampiro sobre a terra da Barovia. Eles mantêm a discrição e não têm desejo de incorrer na ira de Strahd novamente.

N9a. Casebre de Kasimir

Se os personagens se aproximarem da casa na base da colina no perímetro leste do acampamento, leia o seguinte texto:

> Em pé em frente a essa casa, banhada pela luz quente de suas lanternas, estão três figuras sombrias e encapotadas de cinza, suas feições angulosas e cabelos negros e esvoaçantes meio escondidos sob os capuzes.

As figuras encapuzadas são três **guardas** (N elfos do crepúsculo masculinos). Se os personagens parecem amigáveis e estão à procura de alguém para conversar, os guardas direcionam-nos para Kasimir ou apontam-nos para o acampamento Vistanis no topo da colina.

Kasimir Velikov (veja apêndice D) é o líder dos elfos do crepúsculo. Seu casebre tem um vestíbulo decorado e uma sala confortável além de uma lareira. Estatuetas de madeira de deidades élficas estão em cubículos ao longo de uma parede. Uma tapeçaria de uma floresta está pendurada na parede oposta.

Kasimir confessa que está sobrecarregado pelos sonhos que lhe foram enviados por sua irmã morta, Patrina Velikovna, cujo espírito se enfraqueceu nas catacumbas abaixo do Castelo Ravenloft durante séculos. Kasimir acredita que Patrina se arrependeu por seus muitos pecados e anseia não apenas por libertá-la, mas também por restaurá-la à vida.

Se os personagens parecem decididos a destruir Strahd, Kasimir fala sobre o Templo Âmbar. Sem divulgar muitos dos sonhos enviados a ele por Patrina, Kasimir informa aos personagens que o segredo para quebrar o pacto de Strahd e libertar Baróvia de sua maldição pode estar escondido lá. Kasimir não sabe se esta afirmação é verdadeira ou não, mas ele afirma como uma maneira de persuadir os personagens a acompanhá-lo ao templo; seu principal objetivo, ele diz, é encontrar algo que ele possa usar para trazer Patrina de volta dos mortos.

Tesouro. Kasimir usa um *anel de calor* e tem um livro de magias encadernado em couro contendo todos as magias que ele preparou (veja apêndice D) mais as seguintes magias: *compreender idiomas, dificultar detecção, identificação, imobilizar pessoa, localizar objeto, metamorfose, muralha de pedra, proteção contra o bem e mal, raio de gelo, e tranca arcana.*

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, está na posse de Kasimir. Ele o renuncia se os personagens prometerem acompanhá-lo ao Templo de Âmbar e ajudá-lo a encontrar uma maneira de trazer sua irmã Patrina de volta dos mortos.

N9b. Casebres dos Elfos do Crepúsculo

Seis casas simples tocam a base da colina, três projetando-se do lado norte e três do lado sul.

> Uma figura sombria e encapotada de cinza fica na frente da porta da casa.

A figura encapuzada é um **guarda** (N elfo do crepúsculo masculino). Se os personagens parecerem amigáveis e estiverem procurando alguém para conversar, o guarda os direciona para o casebre de Kasimir (área N9a). Sob nenhuma circunstância o guarda permite que estranhos entrem na casa que ele protege.

Cada casebre é configurado de forma semelhante ao casebre de Kasimir. Todos estão desocupados no momento. (Exceto pelos nove guardas que ficaram para trás para vigiar as casas, os elfos do crepúsculo estão à procura de Arabelle).

N9c Barraca Vistanis

> Empilhadas do lado de fora da carroça estão vários barris vazios de vinho. De dentro da tenda vem o estalo de um chicote seguido pelos uivos de um jovem. Três fogueiras crepitantes enchem a tenda com fumaça, e através da neblina você vê seis Vistani desmaiados em vários lugares na grama morta. Um adolescente mal consciente e sem camisa abraça o bastão central da tenda, com os pulsos amarrados com corda e as costas manchadas de sangue. Um homem maior e mais velho, com armaduras de couro batido, açoita o jovem com um chicote de cavalo, fazendo-o gritar de novo. De pé na sombra do homem maior está um terceiro homem também vestido de couro batido. "Calma, irmão", ele diz para os brutamontes empunhando chicotes. "Eu acho que Alexei aprendeu sua lição."

Os dois homens em armaduras de couro batido são os líderes do acampamento Vistanis - os irmãos Luvash (CM humano masculino **capitão dos bandidos**) e Arrigal (NM humano masculino **assassino**). Se você usou o gancho de aventura "Pedido de Socorro", os personagens já encontraram Arrigal. Luvash está tão bêbado que ele tem desvantagem em suas jogadas de ataque e testes de habilidade. Cada irmão carrega uma chave que destrava um dos cadeados do vagão do tesouro (área N9i).

Luvash está punindo um Vistana chamado Alexei (CN humano masculino **bandido** com 3 pontos de vida restantes) por não manter um olhar atento em sua filha. A chegada dos personagens distrai Luvash, e ele se esquece de Alexei tempo suficiente para desempenhar o papel de apresentador - até os momentos em que os personagens se tornarem cansativos ou ameaçadores. Alexei se culpa por não ter observado a pequena pirralha mais de perto e aceitou sua punição. Se os personagens tentam resgatá-lo, ele grita para eles pararem, não querendo parecer fraco na frente de Luvash e Arrigal.

Além de Luvash, Arrigal e Alexei, há seis Vistanis bêbados (CN humanos masculinos e femininos

bandidos) inconscientes na tenda. Um Vistana bêbado desperta somente se receber 5 ou mais de dano e tiver pelo menos 1 ponto de vida restante depois.

Lidando com Luvash. Luvash está infeliz porque sua filha de sete anos, Arabelle, desapareceu. Ela se foi há pouco mais de um dia. Porque todos no acampamento estavam bêbados e Arrigal estava fora, ninguém se lembra de ver ou ouvir algo estranho. Luvash está determinado a encontrá-la, não importa qual seja o custo, e a maior parte de seu acampamento está vasculhando a mata quando os personagens chegam. (Ausentes do acampamento estão doze **bandidos**. A cada hora que passa, 1d4 deles retornam ao acampamento sem notícias sobre o paradeiro de Arabelle).

Se um alarme soar, nove **bandidos** Vistanis sóbrios (NM humanos masculinos e femininos) emergem de três dos vagões circunvizinhos (área N9g) e chegam à tenda com armas desembanhadas em 2 rodadas.

Luvash não vai se intrometer nos assuntos dos personagens sem o consentimento de Strahd, e ele está bastante contente em deixar o vampiro lidar com eles. Por um preço elevado, ele se oferece para vender aos personagens as poções que permitem a passagem segura através da névoa mortal que circunda o vale; ele os mantém no vagão do tesouro (área N9i). As poções não funcionam, é claro.

Se os personagens resgatarem Arabelle do Lago Zarovich (capítulo 2, área L) e ela, com segurança, retornar ao acampamento, Luvash fica radiante e se oferece para retribuir o favor. Ele não vende as poções falsas. ("Hum, elas não são tão potentes quanto deveriam ser.") Em vez disso, ele permite que eles escolham um tesouro do Vistani (área N9i).

Se os personagens perguntarem algo aos Vistani, mas não tiverem merecido a boa vontade de Luvash, ele concorda em negociar com eles se eles realizarem uma de duas tarefas: ou encontrar sua filha desaparecida ou conseguir seis barris de vinho e trazê-los para o acampamento. Luvash sugere que eles podem obter o vinho em Vallaki, ou ir direto à fonte - a Adega Mago dos Vinhos. Ele não é exigente quando se trata da qualidade do vinho.

Lidando com Arrigal. Arrigal é uma criatura muito mais perigosa que seu irmão brutamontes. Se os personagens tiverem algo em seu poder que seja útil ou prejudicial para Strahd e Arrigal se torna ciente disso, ele tenta privar os personagens deste item, perseguindo-os se necessário e indo até o ponto de matar um ou mais deles se ele acha que pode escapar com o item em sua posse. Se ele conseguir, ele pega um dos cavalos de montaria (área N9d) e entrega o item para Strahd no Castelo Ravenloft.

N9d. Cavalos

> O topo da colina está coberto com pilhas fumegantes de esterco de cavalo. Mais de duas dúzias de cavalos estão amarrados a blocos de pedra dentro do círculo de vagões, mas fora da tenda. A maioria dos animais são cavalos de carga, mas alguns deles são cavalos de montaria equipados com selas.

Vinte e quatro **cavalos de carga** e seis **cavalos de montaria** estão amarrados aqui.

N9e. Vagão de Luvash

> Este vagão com tampo de barril é melhor que os outros. Cortinas de seda dourada estão penduradas nas janelas, e as rodas têm calotas douradas em forma de sol. Um cano de chaminé de ferro sobressai do telhado.

A carroça de Luvash está uma bagunça por dentro. Odres de vinho vazios, roupas sujas e peles sarnentas estão espalhados. Uma pequena rede pendurada na largura da carroça sob o banco do motorista serve como a cama de Arabelle. Um boneco de serapilheira com olhos de botão encontra-se na rede; Arabelle não tem outras posses.

Um pequeno fogão de ferro no meio do vagão mantém o interior quente.

Tesouro. As calotas de "sol dourado" do vagão valem 125 po cada (500 po total).

N9f. Vagão de Descanso Vistanis

Existem quatro desses vagões no acampamento.

> Você ouve roncos pesados de dentro deste vagão com topo de barril.

Cada um desses vagões contém 1d4 Vistanis bêbados e inconscientes (CN humanos masculinos e femininos **bandidos**). Estes Vistanis acordam se a sua carroça for sacudida ou se sofrerem dano e tiverem pelo menos 1 ponto de vida restante.

N9g. Vagão de Jogo Vistanis

Existem três desses vagões no acampamento.

> Ouvem-se vozes e risadas altas deste vagão com o topo de um barril.

Cada um desses vagões contém três bandidos Vistanis (CN humanos masculinos e femininos **bandidos**). Os Vistanis jogam um jogo de dados de vinho e favores, já que não têm dinheiro. Eles respondem a sons de alarme, desembanhando suas armas e indo para a tenda (área N9c).

N9h. Vagão de Família Vistani

Existem três desses vagões no acampamento.

> Este vagão com tampo de barril é preenchido com os gritos estridentes e risos das crianças.

Cada um desses vagões contém um adulto Vistana (CN humano masculino ou feminino **plebeu**) e 1d4+1 filhos Vistanis (CN humanos masculinos ou femininos não combatentes). O adulto está observando as crianças brincando, ensinando as crianças sobre sua herança ou contando uma história assustadora para assustar as crianças.

N9r. Vagão de Tesouro Vistani

> Dois cadeados de ferro prendem a porta desse vagão com tampo de barril.

Os Vistanis guardam todo o seu tesouro neste vagão. A porta do vagão tem duas fechaduras, cada uma das quais requer uma chave diferente. Luvash carrega uma chave, Arrigal a outra. Cada bloqueio é equipado com uma armadilha de agulha venenosa (veja "Amostra de Armadilhas" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*).

Tesouro. O vagão contém os seguintes itens:

- Um baú de madeira contendo 1.200 pe (cada moeda estampada com o perfil de Strahd)
- Uma caixa de ferro contendo 650 po
- Uma caixa de jóias em ônix com filigrana de ouro (no valor de 250 po) contendo seis peças de jóias baratas (no valor de 50 po cada) e uma *poção de veneno* em um frasco de vidro sem rótulo (no valor de 100 po)
- Um trono de madeira com incrustações de ouro e pedras decorativas (no valor de 750 po)
- Um tapete de 3 metros quadrados enrolado com um requintado motivo de unicórnio (no valor de 750 po)
- Uma pequena caixa de madeira contendo doze poções falsas em cabaças vedadas (os Vistanis vendem esses elixires não mágicos para estranhos ingênuos; alegando que eles protegem contra a névoa mortal que cerca a Baróvia)

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, está em meio aos outros itens do vagão.

Eventos Especiais

Qualquer um dos seguintes eventos pode ocorrer enquanto os personagens estão hospedados em Vallaki.

O Festival do Sol Ardente

O Festival do Sol Ardente acontece três dias após os personagens chegarem pela primeira vez em Vallaki. Você pode atrasar o festival se os personagens forem desviados ou levados para outro lugar, ou você pode avançar na linha do tempo se os personagens parecerem estar com pressa.

> Sob os céus ameaçadores, um desfile de crianças infelizes vestidas de flores se arrastam pelas ruas enlameadas, abrindo caminho para um grupo de homens e mulheres de aparência desolada, carregando uma bola de vime de três metros de diâmetro. O burgomestre e sua esposa sorridente, que tem um triste buquê de flores murchas, seguem a procissão a cavalo. Enquanto os espectadores cansados assistem de seus degraus, a bola é levada para a praça da cidade. Lá, ele é içado e pendurado em um andaime de madeira de cinco metros de altura, e os moradores se revezam espirrando óleo. Antes que o sol de vime possa ser incendiado, o céu se abre em uma chuva repentina. "Tudo ficará bem!" Chora o burgomestre enquanto ele brande uma tocha e marcha desafiadoramente através da chuva em direção à bola de vime, apenas para ter sua tocha apagada quando a empurra para a esfera.
>
> Um riso singular irrompe da multidão, atraindo o olhar inflamado do burgomestre, bem como suspiros dos habitantes da cidade.

A risada vem de Lars Kjurls (LB humano masculino **guarda**), um membro da milícia da cidade. Os outros guardas ficaram horrorizados com a explosão inoportuna de Lars. O burgomestre imediatamente tem Lars preso por "despeito". A menos que os personagens interfiram, Lars é amarrado nos tornozelos e pulsos, depois arrastado pela traseira do cavalo do burgomestre para o "divertimento" de todos. O burgomestre monta o cavalo.

Desenvolvimento

Se os personagens desafiam o burgomestre de qualquer forma, ele ordena que sejam banidos de Vallaki. Se eles protestarem, ele ordena que os guardas os prendam, os prive de suas armas e os force para fora de Vallaki pela espada.

Se os personagens perdem suas armas, os Guardiões da Pena (veja a área N2) eventualmente roubam as armas e as devolvem aos personagens.

Se os guardas falham em seu dever, o burgomestre se retira para sua mansão e os habitantes da cidade fogem para suas casas, dando liberdade aos personagens na cidade.

Tigre, Tigre

Karl e Nikolai Wachter (veja as áreas N2 e N4) são homens jovens e tolos de uma orgulhosa família nobre. Os irmãos bêbados entram sorrateiramente no Arasek Stockyard (área N5) enquanto todos os outros frequentam o festival na praça da cidade. Em um desafio, um deles balança o vagão. O tigre com dentes de sabre trancado dentro fica enfurecido e bate na porta do vagão. Os personagens e todos os outros da cidade ouvem os gritos dos jovens enquanto o tigre escapa. O tigre foge do curral

sem agredir os Wachters e começa a rondar as ruas, procurando uma fuga. Relatos de um tigre solto nas ruas arruinam o festival e levam os moradores a correrem para suas casas.

O tigre dente-de-sabre não faz mal a ninguém até sofrer dano, ao que ataca a fonte percebida do dano. Se ele ainda estiver vivo, Izek Strazni reúne seis guardas da cidade e caça a besta com a intenção de matá-lo. Enquanto isso, Rictávio faz o melhor que pode para atrair a besta de volta ao seu vagão, assegurando ao povo que não vai prejudicá-la.

Desenvolvimento

Se ele ainda está no poder, o burgomestre conduz uma investigação para descobrir de onde o tigre veio. Guardas e testemunhas locais são questionados. Os garotos do Wachter fingem inocência, insistindo que eles estavam no festival, mas Gunther e Yelena Arasek (área NS) admitem ouvir "grunhidos malignos" e sons arranhados vindos de dentro do vagão do carnaval estacionados em seu pátio. Quando pressionados, os Araseks admitem ver o "dono esquisito" da carroça rotineiramente jogar comida na carroça através de uma escotilha no teto. Eles também confessam que o meio-elfo lhes pagou pelo silêncio.

Depois que o burgomestre sabe que o tigre pertence a Rictavio, ele comanda seus guardas para prender o misterioso bardo. Se Rictavio acha que os personagens podem ajudá-lo, ele pede que eles distraiam o burgomestre e os guardas enquanto ele reúne seu cavalo, vagão e tigre (nessa ordem). Se os personagens perguntarem a Rictavio onde ele pretende ir, ele lhes conta sobre uma antiga torre a oeste, onde ele pode se deitar (veja o capítulo 11, "Torre de Van Richten").

Desejo da Dama Wachter

Ernst Larnak (veja a área N4) começa a sombrear os personagens. Os personagens que têm um valor de Sabedoria (Percepção) passiva de 14 ou mais percebem que ele está fazendo isso. Se eles o confrontarem, ele afirma que fica de olho em todos os estranhos, embora não mencione o nome de seu empregador. Se os personagens o ameaçam, ele recua e se reporta a Senhora Wachter depois que ele acredita que não está sendo observado ou perseguido.

Dama Wachter está procurando aliados poderosos para ajudá-la a expulsar o burgomestre. Se Ernst diz a ela que acha que os personagens se encaixam na conta, Dama Wachter faz Ernst ou seus filhos convidarem os personagens para um jantar particular no Wachterhaus. Durante o jantar, Dama Wachter determina se os personagens têm a habilidade e o poder de esmagar o barão.

Se os personagens recusarem seu convite, ou se eles professarem ser inimigos de Strahd, Dama Wachter os marcará como seus inimigos e os destruirá sem se incriminar.

Desenvolvimento

Uma vez que ela determina que os personagens são seus inimigos, Dama Wachter entrega a Ernst uma sacola de 100 po (tirada da área N4q) e instrui-o a entregá-la ao acampamento vistani fora da cidade (área N9), junto com uma carta delapedindo aos Vistanis para se desfazer dos personagens assim que saem da cidade. Os Vistanis queimam a carta depois de lerem, de acordo com o pedido de Dama Wachter.

Se os personagens resgataram Arabelle (veja o capítulo 2, área L), os Vistanis devolvem o ouro de Dama Wachter para Ernst e não fazem nada.

Caso contrário, um bandido Vistana vigia a estrada a leste de Vallaki e reporta-se ao acampamento se os personagens forem vistos saindo. Os Vistani, preocupados que os personagens possam ser mais do que um par para eles, mandam um emissário a cavalo para correr à frente dos personagens e informar Strahd. Se Arrigal está vivo, ele faz o passeio sozinho. Caso contrário, o piloto é um jovem bandido Vistana chamado Alexei (veja área N9c).

Festa de Sto. Andral

Os personagens podem impedir que esse evento especial ocorra retornando os ossos de Sto. Andral para a igreja (área N1) ou destruindo as crias vampíricas escondidas na loja do fabricante de caixões (área N6). Se os personagens ficarem em Vallaki por três dias ou mais e não recuperarem os ossos ou destruírem os vampiros, Strahd visita a loja do caixão na noite seguinte e orquestra um ataque à igreja.

As crias vampíricas começam o ataque naquela noite. Eles se agarram às paredes externas e ao telhado da igreja de St. Andral enquanto quatro **enxames de morcegos** entram na igreja através do campanário e aterrorizam a congregação. Quando os habitantes da cidade fogem da igreja, As crias vampíricas descem e os atacam.

Durante o caos, Strahd entra na igreja em forma de morcego, em seguida, reverte para a forma de vampiro e ataca o padre Lucian. A menos que os personagens intervenham, Strahd mata o padre antes de retornar ao Castelo Ravenloft.

Se o padre Lucian morre, os habitantes locais enterram seu corpo no cemitério da igreja, e então ele levanta na noite seguinte como uma **cria vampírica** que volta sob o controle de Strahd. Se Rictavio (área N2) souber da morte do padre, ele sugere que os personagens queimem o corpo do sacerdote para garantir que ele não ressuscite dos mortos.

Desenvolvimento

O ataque à igreja de St. Andral aterroriza e desmoraliza a cidade. Depois de alguns dias, o medo transforma-se em raiva mal direcionada, enquanto os cidadãos culpam o burgomestre. O mantra do Barão Vallakovich "Tudo vai ficar bem!" não pode protegê-lo da ira deles. Salvo a intervenção dos personagens, a mansão do burgomestre é incendiada, e o barão, sua esposa e seu filho são arrastados para a praça da cidade, jogados nas estacas e apedrejados até a morte. Se ele está vivo, Izek Strazni foge da cidade para evitar um destino similar. Onde ele se esconde depende de você, mas provavelmente os locais incluem o Velho Bonegrinder (capítulo 6), Argynvostholt (capítulo 7) ou as ruínas de Berez (capítulo 10).

Se os personagens frustram o ataque à igreja e protegem o padre Lucian, Strahd faz uma visita a Wachterhaus (área N4) e lá compõe uma carta, que ele pede a Dama Wachter para entregar aos personagens. A carta é escrita pela mão de Strahd e estende um convite para os personagens virem ao Castelo Ravenloft. Dama Wachter ordena que seu espião, Ernst Larnak, ou um de seus filhos leve a carta aos personagens. Se os personagens abrirem e lerem, mostre aos jogadores "Convite de Strahd" no apêndice F. Se os personagens forem em direção ao castelo, eles não terão nenhum encontro aleatório ameaçador no caminho.

Capítulo 6: O Velho Moedor de Ossos

UMA VEZ UM MOINHO DE GRÃO QUE SERVIU A Vallaki, este moinho de vento apertado abriga agora três bruxas da noite: Morgantha e suas miseráveis filhas, Bella Perdição-do-Sol e Offalia Vermes-Serpenteantes. As bruxas estão presas em Baróvia, mas elas gostam daqui. Usando a ação da Mudança de Forma para se parecerem com mulheres Barovianas - uma mãe frágil e suas duas filhas caseiras - as bruxas raptam crianças, as devoram e usam a moagem do moinho de vento para esmagar seus pequenos ossos em pó. Este pó é um ingrediente-chave nos pastéis de sonhos das bruxas, que oferecem aos adultos Barovianos que estão desesperados para escapar do domínio de Strahd.

Feitas com os ossos dos inocentes, os pasteis de sonhos das bruxas permitem que os Barovianos entrem em um transe, onde podem escapar para lugares celestiais cheios de alegria. Quando os adultos não podem mais pagar os pastéis de sonhos da bruxa, elas oferecem trocar seus doces pelos filhos dos Barovianos, aproveitando o egoísmo dos adultos enquanto adquirem os ingredientes necessários para fazer mais pasteis. É assim que as bruxas semeiam a corrupção no domínio de Strahd e por que elas não levam os filhos pela força. As bruxas estão interessadas apenas em crianças que têm almas. Espetam cada criança com uma agulha; se a criança chora, isso é um sinal de que a criança tem uma alma.

Convenção de Morgantha

As bruxas possuem as habilidades compartilhadas de conjuração de uma convenção (veja a matéria adicional "Convenção de Bruxas" nas estatísticas de bruxas no *Manual dos Monstros*). Se uma ou mais bruxas morrem, a convenção está quebrada. Morgantha tolera suas filhas apenas porque a ajudam a completar a convenção. Se uma delas morrer, Morgantha pretende sequestrar e consumir uma criança humana para que ela possa dar à luz uma nova filha (conforme descrito no *Manual dos Monstros*).

Morgantha deu o olho de sua convenção para Cyrus Belview, o servo desfigurado de Strahd (veja capítulo 4, área K62), para que ela pudesse espiar o Castelo Ravenloft e observar o vampiro. As bruxas têm medo de Strahd e respeitam seu domínio sobre esta terra. Para obter mais informações sobre o *olho de bruxa*, veja as estatísticas das bruxas no *Manual dos Monstros*.

Pastéis dos Sonhos

Esses pastéis parecem e tem sabor de pequenas tortas de carne picada. Uma criatura que come um por inteiro deve ter êxito em um teste de resistência de Constituição CD 16, ou cairá em um transe que dura 1d4+4 horas, período durante o qual a criatura está incapacitada e tem um deslocamento de 0 metros. O transe termina se a criatura afetada sofre algum dano ou se alguém usa uma ação para sacudir a criatura do seu torpor.

Enquanto está em transe, a criatura sonha estar em um lugar alegre, longe dos males do mundo. Os lugares e personagens do sonho são vivos e críveis, e quando o sonho termina, a criatura afetada experimenta um anseio para retornar ao lugar.

Aproximando-se do Moinho de Vento

As paredes de pedra do moinho de vento são facilmente escaladas. Os pisos de madeira separam os vários níveis. Não há luzes no interior, uma vez que as bruxas têm visão no escuro.

A Antiga Estrada Svalich transita aqui por ser um caminho sinuoso através das Montanhas Balinok até uma trilha preguiçosa que abraça a montanha quando desce para um vale cheio de neblina. No coração do vale, você vê uma cidade murada perto das margens de um grande lago de montanha, suas águas escuras e imóveis. Um ramo na estrada leva ao oeste até um promontório, no topo do qual está empoleirado um moinho de pedra em ruínas dilapidadas, suas palhetas de madeira entortadas desnudas.

SONHOS SÃO PARA OS VIVOS.

— Strahd von Zarovich

Uma investigação mais aprofundada sobre o moinho produz mais alguns detalhes:

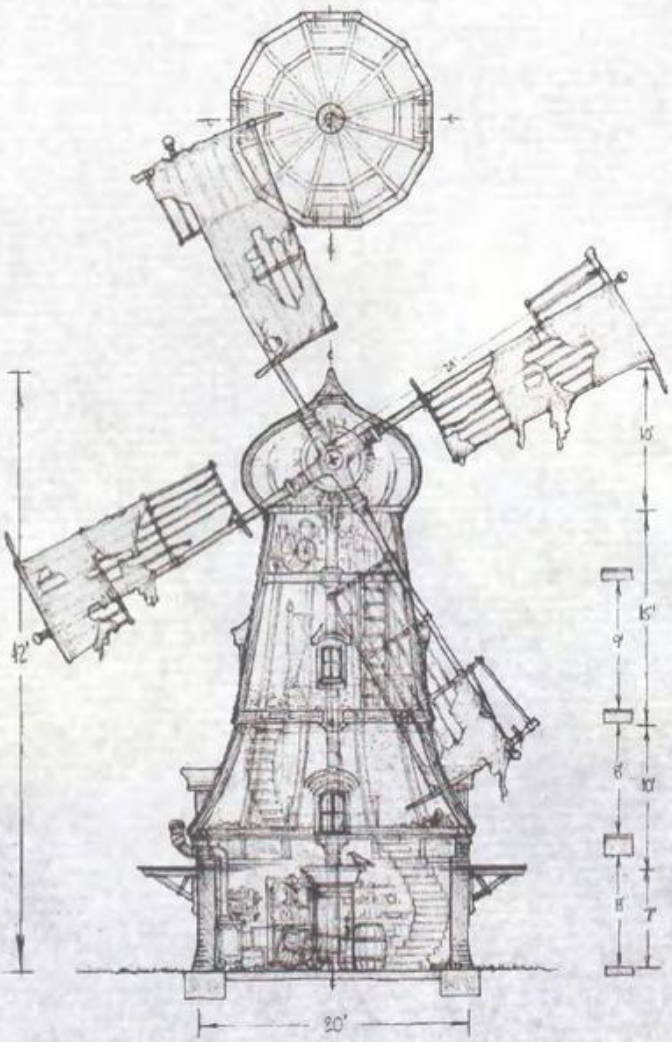
> O edifício de cúpula de cebolas se inclina para frente e para um lado, como se estivesse tentando afastar-se do céu cinzento tempestuoso. Você vê paredes de tijolos cinzentos e janelas cobertas de sujeira nos andares superiores. Uma plataforma de madeira decrépita envolve o moinho de vento acima de uma porta frágil que leva ao interior do edifício. Empoleirado em um feixe de madeira acima da porta está um corvo. Ele balança e grita com você, aparentemente agitado.

Um personagem que passa em um teste de habilidade contra Sabedoria (Intuição) CD 12 detecta que o **corvo** está tentando avisar o grupo. Depois de entregar sua mensagem, o corvo voa para Vallaki, a cidade no vale abaixo (veja capítulo 5).

Além do moinho de vento está a floresta. Uma vez no topo da colina do moinho de vento, os personagens podem ver um anel de quatro megalitos atarracados à beira da floresta. Os corvos podem ser vistos circundando no ar acima das pedras, que são descritas no final do capítulo.

Áreas do Moinho de Vento

As seguintes áreas correspondem a rótulos no mapa do Velho Moedor de Ossos na página 127.



O1. Térreo

> O piso térreo foi convertido em uma cozinha improvisada, mas a sala está imunda. Cestas e louças velhas estão empilhadas em todos os lugares. Adicionado à desordem está um carrinho de vendedor ambulante, um galinheiro, um pesado tronco de madeira e um lindo armário de madeira com flores pintadas em suas portas. Além do galinheiro, vocês ouvem sapos coaxando.
>
> O doce cheiro de pasteis mistura-se horrivelmente com um fedor que queima suas narinas. O horrível odor vem de um barril aberto e posicionado no centro da sala.
>
> Calor emana de um forno de tijolos contra uma parede, e uma escadaria em ruínas sobe pela parede em frente a ela. Gritos e gargalhadas de algum lugar mais acima fazem com que o velho moinho estremeça.

O teto aqui possui 2,4 metros de altura. Se os personagens explorarem a sala, leia:

> Pequenos ossos humanos estão espalhados pelo chão de pedra.

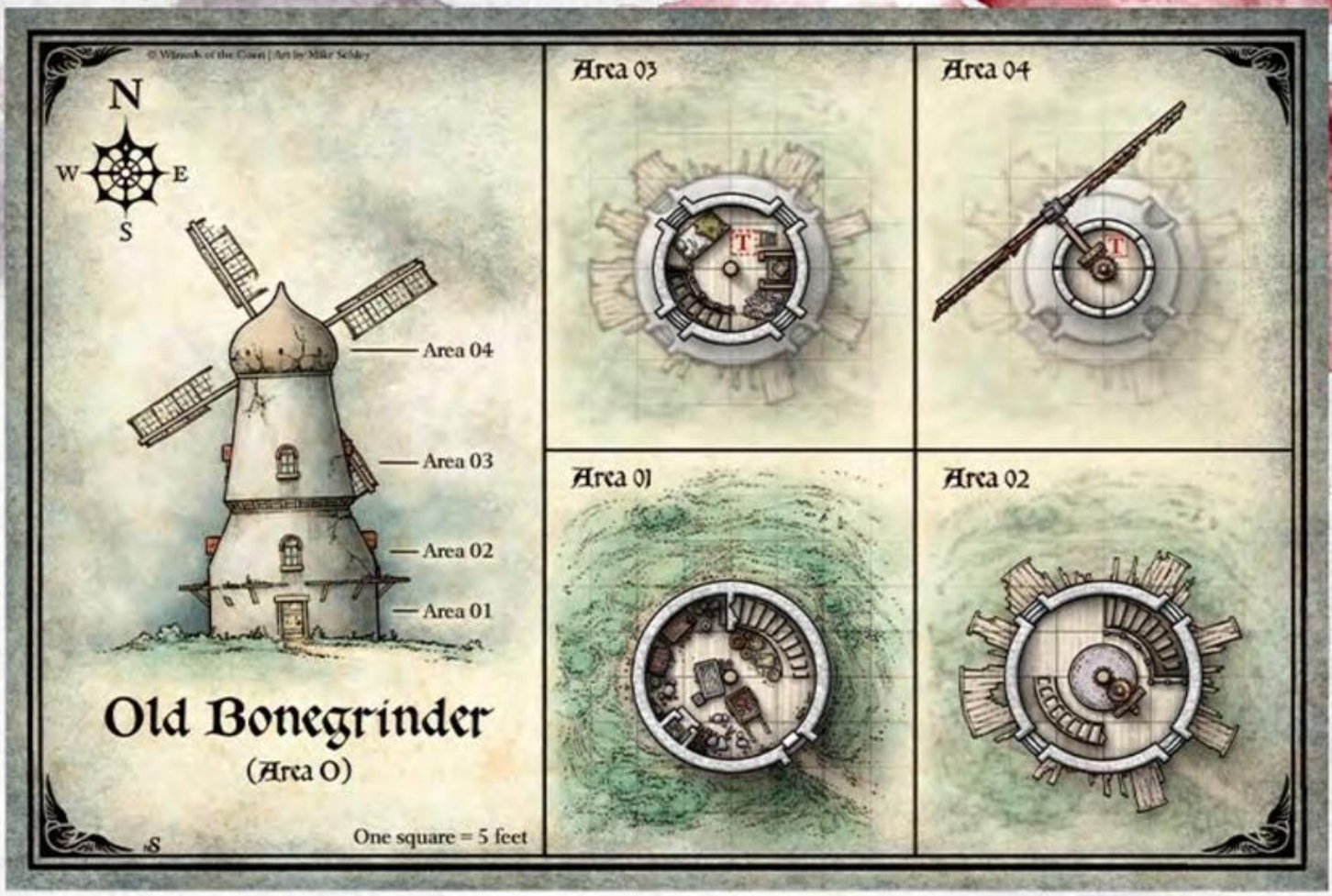
Cozinhando no forno está uma dúzia de pastéis de sonhos. Morgantha os verifica a cada 10 minutos. A escada se encaixa na área 02.

O barril contém um fluído demoníaco brilhante e preto-esverdeado. Morgantha pode usar o barril como fonte para uma magia *vidência*. Ela também pode bater no barril três vezes com uma ação para convocar um **dretch**. O demônio arrasta-se para fora do barril no final do turno de Morgantha e obedece aos comandos da bruxa da noite por 1 hora, depois disso se dissolve em uma piscina de fluido. Morgantha pode convocar até nove dretches dessa maneira antes que o fluido se acabe.

O armário de Morgantha contém tigelas de madeira cheias de ervas e ingredientes para cozinhar, incluindo farinha, açúcar e várias cabaças de osso em pó. Pendurados no interior das portas do armário há uma dúzia de garotos. Entre várias misturas, existem três pequenos recipientes rotulados que possuem elixires. O primeiro elixir, denominado "Juventude", é um xarope dourado que magicamente faz o usuário parecer mais jovem e mais atraente por 24 horas. O segundo elixir, denominado "Rir", é um chá vermelho não mágico que infecta o alvo com febre cacau (veja "Doenças" no capítulo 8, "Conduzindo o Jogo", do *Guia do Mestre*). O terceiro elixir, um liquido leitoso esverdeado etiquetado "leite da mãe", é na verdade uma dose de tintura pálida (veja "Venenos" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

O galinheiro contém três galinhas, um galo e alguns ovos postos.

O tronco de madeira tem pequenos furos em sua tampa e contém uma centena de **sapos** coaxando. Vários sapos escapam se a tampa é levantada, e eles são inofensivos.



O2. Moinho de Ossos

A menos que tenha sido atraída para outro lado, Morgantha é encontrada aqui. Este é o lugar onde ela mói os ossos das crianças para fazer o pó de seus pastéis de sonhos.

> Uma velha corpulenta e abatida com um rosto tão enrugado como uma maçã fervida varre o chão, empurrando alguns ossos velhos e levantando uma nuvem de poeira branca com sua vassoura. Ela veste um avental manchado de sangue e sujo de farinha. Um punhal comprido e afiado empala seu montículo de cabelos grisalhos.
>
> As janelas revestidas de sujeira permitem que muito pouca luz entre na câmara de dois metros e quarenta centímetros de altura, a maioria dos quais é ocupada por uma grande pedra de moinho conectada a um eixo de engrenagem de madeira que sobe no teto no centro da sala. Uma escadaria de pedra continua para cima, em direção ao som de um alto tagarelar.

A velha é Morgantha, uma **bruxa da noite**. Ela não se importa com visitantes, desde que eles venham para fazer negócios. Ela tenta vender seu último lote de pasteis de sonhos, pedindo 1 po por cada um. Ela está orgulhosa de suas confecções e afirma que ela usa apenas os melhores ingredientes. Se os personagens parecem desinteressados em seus produtos, ela brada "Vão embora!". Se eles atacam ou se recusam a sair, ela chama por suas filhas e se vira para lutar.

As bruxas operam o moinho manualmente, já que os braços do moinho já não funcionam.

O3. Quarto

As **bruxas da noite** Bella Perdição-do-Sol e Offalia Vermes-Serpenteantes estão aqui, a menos que estejam em outro lugar.

> Girando em torno de um eixo de engrenagem de madeira grossa no centro desta sala circular apertada estão duas jovens mulheres feias que usam xales de seda e vestidos de carne costurada. Longas agulhas saem de suas caretas emaranhadas de cabelos pretos. As mulheres tagarelam com alegria.
>
> Em um armário de madeira podre são três caixas, empilhadas uma sobre outra, com pequenas portas colocadas nelas. Ao lado do armário há uma pilha de roupas descartadas. Uma escada sobe para um alçapão de madeira no teto de dois metros e setenta centímetros de altura. Uma cama mofada com um dossel esfarrapado fica perto.

As filhas de Morgantha são repugnantes mesmo em suas formas humanas. Quando eles não estão cantando, dançando ou falando piadas terríveis, estão puxando crianças capturadas com agulhas para que chorem. Qualquer tentativa de libertar as crianças incorre na ira das paixões.

As roupas descartadas pertencem a crianças que as bruxas da noite já devoraram. O alçapão no teto pode ser aberto para revelar a área O4.

Cada caixa possui 90 centímetros quadrados. A parte superior está vazia, mas as médias e as mais baixas contêm uma criança em cativeiro. O lado virado para fora

de cada caixa é equipado com uma porta pequena que possui uma trava de ferro e dobradiças de ferro. Pode ser desbloqueado e aberto facilmente a partir do exterior.

Os dois filhos capturados (LB masculinos e femininos não combatentes) foram retirados da vila de Baróvia depois de terem sido entregues às bruxas por seus pais em troca de pasteis de sonhos. O garoto, Freek, tem sete anos de idade. A garota, Myrtle, tem apenas cinco anos. Suas caixas estão cheias de migalhas, já que as bruxas as estão engordando. Se libertadas, nenhuma das crianças quer ir para casa, por causa do que seus pais fizeram. Ambos falam gentilmente de Ismark e Ireena em Baróvia, na esperança de serem levados até eles.

Tesouro

As bruxas não usam a cama para dormir, mas eles armazenam seu tesouro nele. Seis peças de joias baratas (no valor de 25 po cada) estão escondidas no colchão de palha mofado.

O4. Sótão Abobadado

Você atingiu o pico do moinho de vento - uma câmara com cúpula cheia de maquinaria antiga. Não há muito espaço para se deslocar. A luz desliza para este sótão através de pequenos orifícios nas paredes.

Os personagens que buscam este espaço encontram alguns ninhos de pássaros velhos e abandonados.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, é fácil de encontrar, escondido no ninho de um pássaro ou enterrado sob uma sujeira em um canto.

Os Megalitos

As quatro pedras antigas perto do moinho de vento foram erguidas há séculos pelos habitantes humanos originais do vale. Cada pedra coberta de musgo tem uma escultura bruta de uma cidade, cada uma das quais está associada a uma estação diferente. A cidade do inverno é mostrada coberta de neve, a cidade da primavera está coberta de flores, a cidade do verão tem sol queimando sobre ela e a cidade do outono é coberta de folhas. Se os personagens perguntam a algum dos sacerdotes ou PdMs acadêmicos em Baróvia sobre as pedras, os personagens são informados de que as lendas antigas contam que as Quatro Cidades, ditas as cidades do paraíso, foram a primeira morada do Lorde da Alvorada, da Mãe Noite e dos outros deuses antigos.

Vários corvos circundam por cima, e um bica em algo sobre a pedra que retrata a cidade do outono. Após inspeção, os personagens veem que o corvo está bicando um pastel de sonhos, e no chão, no centro do circulo de pedra há uma pequena pilha de dentes de crianças. As bruxas colocaram estes aqui para profanar as pedras e como uma oferta para a Entidade que elas adoram a perversa arquifada Ceithlenn dos Dentes Tortos.

Capítulo 7: Argynvostholt

Quando Strahd encaminhou seus inimigos para dentro do vale há muito tempo, determinado a aniquilá-los, a última coisa que ele esperava era encontrar um dragão de prata.

O dragão que se chamava Argynvost, e havia chegado ao vale anos antes sob a aparência de um nobre chamado Lorde Argynvost. O Dragão não mora no vale apenas por causa de sua beleza idílica. Ele conhecia um lugar chamado Templo Âmbar — um repositório de poder maligno guardado pelas forças do bem. Argynvost queria ter certeza de que tudo o que estava aprisionado dentro do Templo Âmbar não seria permitido escapar, então ele construiu sua mansão fortificada, Argynvostholt, por perto.

Como muitos dragões de prata, Argynvost era extraordinariamente rico, e ele estava confortável vivendo entre os humanos enquanto disfarçado como um deles. Ele usou seus recursos para atrair outros campeões do bem e valiosos cavaleiros reuniram-se no vale para se unir à Ordem do Dragão de Prata de Lorde Argynvost. Somente aqueles que foram iniciados na ordem foram informados da verdadeira natureza do Lorde Argynvost.

Durante a guerra entre Strahd e seus inimigos, a Ordem do Dragão de Prata expulsou os malfeitores à procura do Templo Âmbar. Também abrigou os inimigos de Strahd e provou ser mais do que um grupo de soldados cansados de batalhar com Strahd. Mas as primeiras vitórias da ordem não ganharam a guerra. Mesmo com Argynvost de seu lado, os cavaleiros foram finalmente esmagados quando reforços de Strahd varreram o vale. Essas forças mataram o último dos cavaleiros e lutaram contra o dragão dentro de Argynvostholt. Depois que o dragão foi morto, Strahd fez de seu cadáver cortado em pedaços, despojando até o osso. E transportando ao Castelo Ravenloft como um troféu.

Desde a morte do dragão, Argynvostholt tornou-se uma ruína assombrada, um antigo bastião de nobreza e luz transformada em um lugar de desolação e inquietude.

A Ordem do Dragão de Prata

A morte de Argynvost enfureceu o espírito de Vladimir Horngaard, o maior dos cavaleiros do dragão. Horngaard voltou como vingador e jurou vingar a destruição da ordem. Seu zelo era tão grande que também trouxe de volta os espíritos de vários outros cavaleiros, que se levantaram como ressurgido sob o comando de Vladimir.

Os vingativos ressurgidos mataram muitos soldados de Strahd, e sempre que os cavaleiros mortos-vivos eram derrubados, seus espíritos encontraram novos corpos para habitar. Embora os cavaleiros fossem grosseiramente superados em número, eles travaram a guerra por meses e mataram centenas de inimigos.

Quando Strahd morreu e se tornou um vampiro, os cavaleiros de Vladimir deveriam ter ido para o seu descanso eterno, mas seus espíritos não podiam deixar o domínio de Strahd. Eles marcharam para o Castelo Ravenloft e foram confrontados pela vidente Vistana, Eva, que disse que Strahd havia morrido, apenas para se tornar um prisioneiro em sua própria terra, atormentado pela morte de sua amada Tatyana e o assassinato de seu irmão Sergei.

Depois de receber aquela notícia, Vladimir parou seu avanço e levou seus cavaleiros de volta a Argynvostholt. Ele percebeu que Strahd já havia morrido e condenado a um inferno de sua própria criação. Com nenhum outro lugar para ir e nada mais para fazer, Vladimir colocou seus cavaleiros para matar os agentes de Strahd e qualquer outra pessoa que pudesse ajudar a aliviar o tormento de Strahd. Consumidos pelo ódio, os cavaleiros perderam sua honra e sua nobreza. Sua redenção depende se Vladimir pode deixar de lado esse ódio. O cavaleiro morto-vivo pode ser encontrado meditando nas ruínas de Argynvostholt.

Estava olhando para homens mortos, *antes que outra hora se passasse, eu os mandaria lamuriar-se em seu caminho para a podridão do inferno. Todos eles.*

— Strahd von Zarovich em *Eu, Strahd: As Memórias de um Vampiro*

Ressurgidos de Baróvia

Um ressurgido como descrito no *Manual dos Monstros*, tem um ano para conseguir sua vingança antes de seu corpo se desintegra numa poeira e sua alma entrar para vida após a morte. Em Baróvia, no entanto, um ressurgido pode permanecer em seu corpo indefinidamente, e uma vez que tenha colhido sua vingança, sua alma permanece presa em Baróvia.

Se o corpo de um ressurgido é destruído antes que sua vingança seja cumprida, seu espírito procura um novo cadáver ou esqueleto para animar. Para determinar onde o novo corpo do ressurgido se eleva, role um d20 e consulte a tabela a seguir.

d20	Localização do Corpo
1–4	Cemitério da Vila de Baróvia (cap. 3, área E6)
5–11	Cemitério da igreja em Vallaki (cap. 5, área N1)
12	Cemitério de Argyvostholt (área Q15)
13	Sepulturas no Vilarejo de Krezk (cap. 8, área S3)
14	Sepulturas no cemitério de Berez (cap. 10, área U4)
15–16	Sepulturas nos Bosques de Svalich (cap. 2, "Encontros Aleatórios")
17–20	Cadáver de um personagem de jogador falecido ou PdM, onde quer que esteja

O espírito do dragão Argynvost também não está em repouso. Pode sentir que os cavaleiros foram corrompidos, e alcança os personagens, esperando que eles ajudem os cavaleiros a encontrar a paz. Se os personagens recuperarem o crânio do dragão do Castelo Ravenloft e colocá-lo no mausoléu de Argynvostholt, o espírito do dragão ascende à torre mais alta da mansão e transforma-se em um farol de luz que reluz em Baróvia. A luz do farol lembra Vladimir Horngaard do que ele perdeu, permitindo que ele e seus companheiros cavaleiros deixem seu ódio e encontrem redenção e descanso.

Aproximando-se da Mansão

Uma sinuosa e parte da Antiga Estrada Svalich leva em direção a uma antiga mansão construída no pico da montanha com uma floresta na encosta, ela foi disposta em terras altas de modo a contemplar os Bosques de Svalich e o vale do rio da Lua.

Quando os personagens estiverem pela primeira neste lugar à vista de Argynvostholt, leia:

> No alto do vale do rio se ergue um promontório calmo sobre o qual existe uma mansão sepulcral, com suas torres com telhados em cones de conto de fadas, suas torres alinhadas com ameias esculpidas. Um terço da estrutura desmoronou, como parte do telhado, mas o resto aparece intacto. Uma torre escura e octogonal sobe acima da arquitetura circundante.
>
> Fora da neblina se ouve um estrondo distante de trovão, rapidamente acompanhado pelo uivo de lobos no bosque abaixo, mas a casa permanece em silêncio, parecendo que os restos fossilizados de alguma coisa morta há muito tempo morreram na encosta da montanha.

Áreas de Argynvostholt

As seguintes áreas correspondem aos rótulos nos mapas de Argynvostholt nas páginas 131 e 137.

Q1. Estátua do Dragão

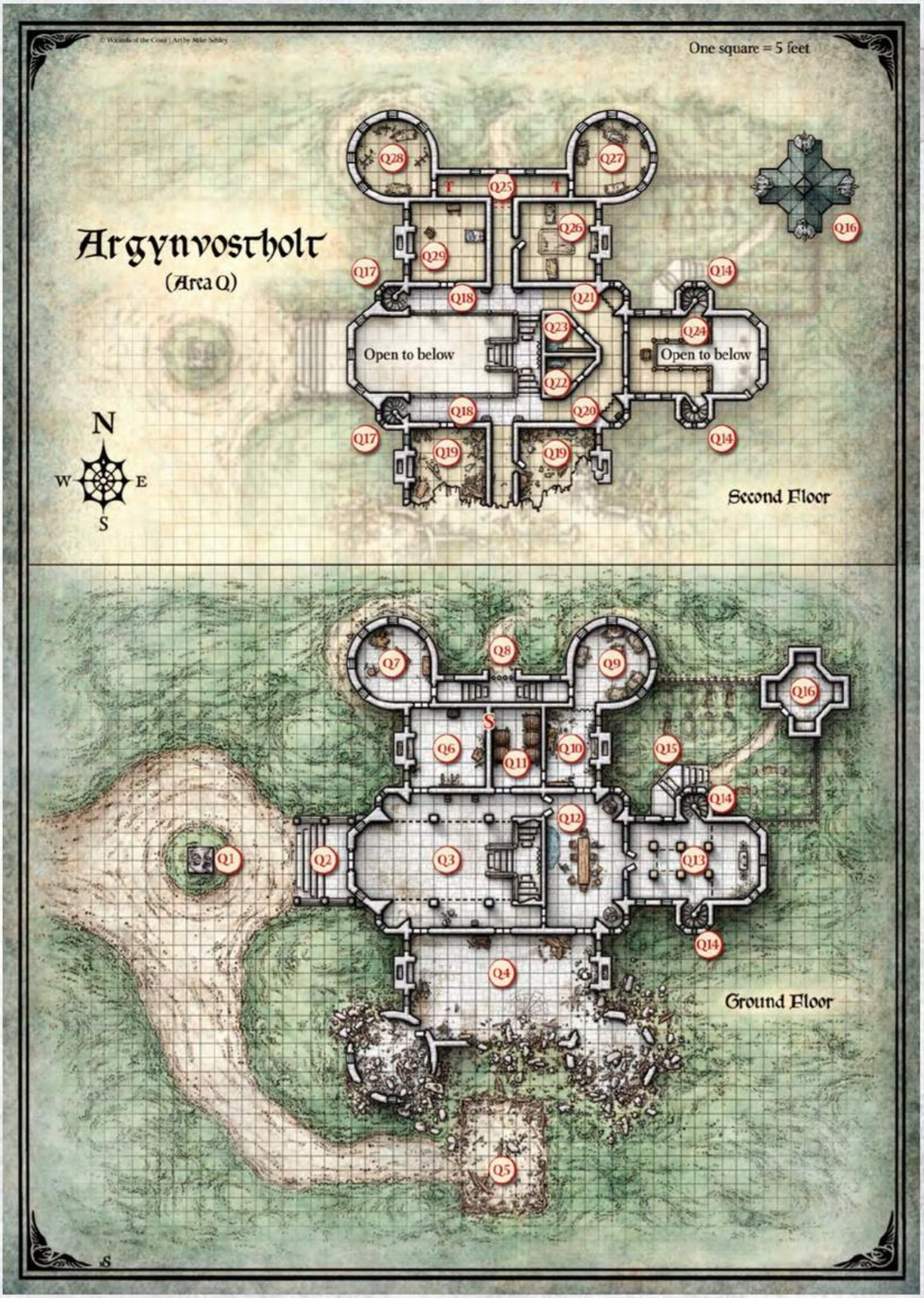
> Empoleirado em cima de um cubo de granito de três metros de largura, e três metros de altura se encontra uma estátua de um dragão coberta de musgo, suas asas encolhidas perto de seu corpo. A estátua olha para o leste, em direção à mansão.

A névoa torna difícil ver as características do dragão à distância, mas uma inspeção íntima revela que é um dragão de prata de porte nobre, seu corpo escamoso rachado e quebrado em muitos lugares. A estátua mede 3 metros de altura, mas parece muito mais imponente empoleirado no bloco de granito.

Se examinada com a magia *detectar magia*, a estátua irradia uma aura da mágica de evocação. A estátua de dragão era usada para soprar um cone de frio como parte de uma armadilha mágica, mas a armadilha já não funciona (veja área Q2).

Q2. Entrada Principal

> Degraus pavimentados são flanqueados por paliçadas de pedra conduzem até a frente de um portal duplo de elevada estatura, feita em madeira com faixas de ferro enferrujado e aldravas em forma de pequenos dragões. Esculpido na fachada acima da entrada está a palavra ARGYNVOSTHOLT.


© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley
One square = 5 feet
Argynvostholt
(Area Q)
Q28
Q27
T
Q25
T
Q26
Q16
Q29
Q17
Q14
Q18
Q21
Q23
Q24
Open to below
Open to below
Q22
Q18
Q20
Q17
Q14
Q19
Q19
N
W
E
S
Second Floor
Q7
Q8
Q9
Q16
S
Q6
Q11
Q10
Q15
Q14
Q12
Q1
Q2
Q3
Q13
Q14
Q4
Ground Floor
Q5

Se uma criatura sobe os degraus, alcançando o patamar, a estátua de dragão (área Q1) abre a boca e exala um cone de 18 metros de ar frio inofensivo, fecha a boca e não volta a ativar até o próximo amanhecer. Há muito tempo atrás, a estátua soprava um cone de gelo e granizo, mas sua magia se deteriorou ao longo dos anos.

As portas estão desbloqueadas e podem ser empurradas para revelar um salão de entrada sombrio (área Q3).

Q3. Salão do Dragão

Esta sala tem a aparência de uma tumba real. Uma grande escadaria conduz até uma sacada de pedra, sendo sustentadas por pilares de pedra e arcos. Uma tapeçaria alta e desbotada retrata um nobre de armadura prateada segurando uma haste de ferro acima do patamar da escada.

Seis conjuntos de portas duplas conduzem a partir deste salão. Ao longo das paredes, exibidas em pedestais de mármore, há três bustos de alabastro de homens graciosos. Um quarto busto e seu pedestal foram derrubados, e seus restos quebrados estão espalhados pelo chão de mosaico. Dois lustres forjados de ferro pendem do teto como monstruosas aranhas negras.

A tapeçaria está rasgada em diversos lugares e é inútil. É de um retrato de Lorde Argynvost. Os bustos de alabastro retratam várias das outras formas humanas do dragão. As escadas levam até as sacadas do segundo andar (área Q18).

Sombra de Argynvost

A primeira vez que os personagens passam por esse vestíbulo, leia:

Uma grande sombra com asas se move através das paredes e desaparece. Você ouve um sutil silvo bestial na escuridão.

A sombra draconiana é sinistra, mas inofensiva.

Q4. Baile das Aranhas

Escombros estão espalhados por grande parte desta vasta câmara, causada pelo colapso parcial dos quartos acima dele. No chão de mármore rosa, lustres caídos encontram-se entre cadeiras quebradas e outros móveis. Teias grossas esticam de parede em parede, e movendo entre elas estão tantas aranhas gigantes que não dá para contar!

Nove **aranhas gigantes** fizeram um ninho aqui. Elas atacam qualquer um que chegue muito perto.

Q5. Estábulo em Ruínas

Aqui estão as bases enegrecidas de um estábulo de madeira queimadas até suas fundações de pedra. Estendendo-se acima dos destroços está ao sul a mansão parcialmente desmoronada, tendo três de suas áreas expostas aos elementos.

Não há nada de valor no estábulo.

Q6. Caverna do Dragão

Este local com painéis de madeira há muito foi saqueado, seus móveis foram revirados. Uma fria lareira escura domina a parede oeste entre duas janelas estreitas. De pé contra a parede norte encontra-se um sarcófago feito de madeira negra com a efígie de uma rainha esculpida na sua tampa.

Argynvost tinha convertido o sarcófago vazio em um armário para vinhos. Agora, somente os copos e os decantadores quebrados podem ser encontrados nas prateleiras. Outros móveis desse local são divãs apodrecidos, cadeiras quebradas, sopradores derrubados e lâmpadas de óleo esmagadas.

Uma porta secreta na extremidade norte da parede leste pode ser empurrada para revelar uma sala de armazenamento (área Q11).

Chamas Vivas

Se o farol de Argynvostholt (área Q53) não estiver aceso, leia o seguinte texto quando os personagens se aproximarem da lareira pela primeira vez:

Um fogo irrompe na lareira apagada e assume uma forma dracônica. Sibila, crepita e desdobra suas asas fumegantes.

Peça aos jogadores que rolem a iniciativa. O fogo atua na contagem de iniciativa 10 e tem CA 15, 1 ponto de vida, e imunidade ao fogo, veneno e dano psíquico. Se for reduzido a 0 pontos de vida, ele explode e enche a sala com fogo, incendiando os móveis secos. Cada criatura na sala deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 22 (4d10) de dano de fogo caso falhe, ou metade de danos em um teste bem sucedido;

O fogo não ataca. No seu primeiro turno, se não tiver sido reduzido a 0 pontos de vida, fala:

O dragão ardente sibila enquanto se dirige a vocês. "Meus cavaleiros caíram na escuridão, salve-os se puder, mostre-lhes a luz que perderam!" Com isso, o fogo queima.

O dragão refere-se à Ordem do Dragão de Prata e ao farol (área Q53).

Q7. Salão

Cortinas de veludo esfarrapadas cobrem as janelas altas e finas que circundam esta sala. Os móveis estão cobertos de poeira e teias de aranha e estão em completa desordem. Um lustre quebrado feito de bronze está pendura ao teto, que é coberto com um mural desbotado que descreve dragões metálicos e pássaros coloridos voando sob nuvens brancas.

Tempo e abandono danificaram o mobiliário, não deixando nada de valor.

Q8. Portão de Ferro

Um portão de ferro, trancado por um cadeado, fecha um arco de 10 metros de altura na parede norte da mansão. A chave para o cadeado da cadeia foi perdida há muito tempo, mas o bloqueio pode ser vencido por alguém que use ferramentas de ladrões e seja bem sucedido em um teste de Destreza CD 20. O bloqueio antigo pode ser esmagado por um personagem que usa uma arma contundente ou cortante sobre ele e faça um teste bem-sucedido de Força CD 15.

Três metros de altura de passarelas de pedra para o oeste e leste da arcada conduzem a plataformas e portas que dão acesso às áreas Q7 e Q9.

Q9. Quartos dos Agentes

Cortinas desgastadas em cor marrom cobrem as janelas desta sala circular, e uma cortina pesada está pendura através de uma arcada ao sul. Espremido sobre o chão está o resto de meia dúzia de camas e outras peças de mobiliário.

O grupo de Lorde Argynvost uma vez dormiu aqui. O quarto não contém nada de valor. Seguindo para além da cortina fica a cozinha (área Q10).

Q10. Cozinha

Esta cozinha foi saqueada, suas mesas derrubadas. O chão está repleto de utensílios enferrujados e louça quebradas. Janelas estreitas flanqueando uma lareira olham para um cemitério. Um pote de ferro aberto pendurado por um gancho dentro da lareira enegrecida. O pote balança para cima e para baixo, como se algo possa estar dentro dele.

O pote de ferro contém um **morcego** comum. Quando os personagens se aproximam, ele voa para fora circulando o quarto.

Q11. Armazém de Vinhos

Cinco barris encontram-se em prateleiras de madeira ao longo das paredes deste cômodo de armazenamento escuro, bolorento.

Escondido atrás dos barris está um elfo ferido chamado Savid (N elfo do crepúsculo masculino **batedor**). Ele tem 4 pontos de vida restantes e é grato por qualquer cura que os personagens possam oferecer.

Savid vive com os outros elfos do crepúsculo de Baróvia no acampamento de Vistanis fora de Vallaki (capítulo 5, área N9). Ele estava procurando os bosques por uma menina Vistana desaparecida chamada Arabelle quando uma multidão de espetos infectados atingiu-o. Ele foi forçado a se refugiar na mansão.

Savid, que tem mais de quatrocentos anos de idade, oferece as seguintes informações úteis:

- Argynvost era um dragão de prata que gostava de assumir formas humanas. Argynvostholt era a casa do dragão.
- Disfarçado de humano, o nobre dragão conduziu um grupo de cavaleiros chamado a ordem do Dragão de Prata. Eles deram abrigo aos refugiados que tinham vindo ao vale para escapar do exército de Strahd. Os soldados de Strahd mataram o dragão, destruíram a ordem e saquearam a mansão.
- Vistanis e os elfos do crepúsculo evitam a mansão. Acreditando que o fantasma do dragão assombra-a.

O vinho nos barris virou vinagre e evaporou há muito tempo. Embrulhado nos lados dos tambores está o nome da adega, o Mago dos Vinhos, e o nome do vinho, Champanhe de Pisão.

Uma porta secreta na extremidade norte da parede oeste pode ser puxada para revelar uma cova (área Q6).

Q12. Sala de Jantar

Uma mesa de seis metros de comprimento com dragões esculpidos nas pernas encontra-se ao centro desta sala. As cadeiras que cercam a mesa têm costas esculpidas para assemelhar-se às asas de dragão dobradas, e várias das cadeiras foram derrubadas ou esmagadas em pedaços. Suspenso acima da mesa está um candelabro de cristal que brilha com uma luz branca macia. De pé em alcovas estão duas estátuas de tamanho natural retratando cavaleiros com elmos de dragão-alado e escudos.

A água da chuva escorre através das rachaduras no teto, fluindo pela parede oeste e adicionando uma grande poça no chão.

Cinco conjuntos de portas de madeira levam a esta sala. As portas no canto nordeste ficam abertas. Um par de portas de vidro com chumbo, os vidros rachados e quebrados, ficam abertos entre os painéis de vitrais colocados na parede leste. Estes painéis descrevem dragões de prata em voo. Além das portas de vidro fica uma sala escura e enevoada que parece ser uma capela.

A magia *luz contínua* foi conjurada no lustre de cristal há muito tempo e nunca foi dissipada, as estátuas dos cavaleiros são realistas, mas inanimadas.

Q13. Capela da Alvorada

As colunas de madeira rachadas suportam uma varanda de madeira, em forma de U que se projeta sobre esta capela de paredes de pedra. Arcos estreitos levam a escadas em espiral que se enrolam até a varanda, e uma porta colocada na parede norte tem um feixe de madeira bloqueando. No extremo leste da capela repousa um altar de pedra flanqueado por candelabros de ferro. O altar é esculpido com um sol-nascente em relevo. Janelas altas e arqueadas, decoradas com painéis de vitrais, decoram as paredes atrás do altar. Uma das janelas foi quebrada, cobrindo o chão da capela com fragmentos de vidro colorido e permitindo que a névoa espessa entre e preencha a sala.

Se o farol não estiver aceso (veja áreas Q16 e Q53), adicione:

Através do nevoeiro, vocês avistam três figuras de armadura ajoelhadas diante do altar.

As figuras são três **ressurgidos** vestidos em cotas de malhas esfarrapadas que oferece a mesma proteção que uma armadura de couro. Cada ressurgido empunha uma espada longa. Se o farol estiver iluminado, os ressurgidos estarão isentos de seu ódio e em seus descansos, logo os personagens encontram três cadáveres de armaduras com espadas longas deitado no chão em frente ao altar.

Os ressurgidos, se ainda ativos, são cegados por seu ódio e atacam os personagens à vista, procurando expulsá-los de Argynvostholt. Como uma ação, um ressurgido ataca duas vezes com sua espada longa, empunhando a arma com ambas as mãos e causando 15 (2d10+4) de dano cortante em cada acerto.

Personagens que estudam a iconografia e orientação da sala (o fato de que ela atrai luz do leste) podem determinar, com um bem-sucedido teste de Inteligência (Religião) CD 10, que a capela é dedicada ao deus da alvorada. Qualquer um familiarizado com a religião Baroviana pode concluir que o deus é o Senhor da Alvorada.

A varanda (área Q24) tem 6 metros de altura e pode ser alcançado por escalada ou pela escada em espiral (área Q14).

Os personagens que estão perto do altar e olhar para cima podem ver o interior oco da torre do farol. O patamar inferior da torre (área Q50) está a 18 metros acima do chão da capela, e o patamar superior (área Q51) está a outros 6 metros acima disso.

A barra em frente a porta do norte pode ser facilmente levantada a partir deste lado. Uma vez que a barra é removida, a porta pode ser aberta para revelar uma escadaria de pedra que conduz a um cemitério (área Q15).

Q14. Escadaria da Capela

Estreitas janelas permitem que a luz fraca entre nesta escadaria de um metro e meio de largura espiral.

A escadaria leva da capela (área Q13) para a varanda da capela (área Q24) e sobe mais 6 metros a uma pequena sala vazia com uma janela que tem vista para baixo na capela.

Q15. Cemitério

Escondido atrás da mansão há um cemitério coberto de nevoeiro, cercado por uma cerca de dois metros de altura de ferro forjado. No canto nordeste está um mausoléu.

Se o farol não estiver aceso (veja áreas Q16 e Q53), leia o seguinte texto quando os caracteres atravessarem o cemitério pela primeira vez:

Vocês de repente se sentem como alguém ou algo estivessem os observando. Olhando para cima, vocês avistam um homem bem vestido com uma espessa crina de pelos com aparência de cardo observando-o de uma janela de alta torre. Ele fecha a cortina e desaparece da vista.

O homem estranho observa os personagens através da janela sudeste da área Q42. Ele é apenas uma aparição destinada a atrair os personagens para aquele quarto.

O mausoléu está descrito na área Q16.

A espessa neblina obscurece o fato de que cinco das sepulturas foram desenterradas. Uma inspeção mais detalhada e um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10 revelam que os cadáveres enterrados rastejaram para fora da terra. Dos cadáveres desaparecidos não há sinal, mas a cerca envolvente está intacta, o que sugere que ninguém entrou no cemitério do lado de fora. (Esses cadáveres eram animados pelos espíritos dos ressurgidos e arrancavam sua saída).

Uma escadaria de pedra enrola o exterior de uma torre para um pouso de laje em frente a uma porta de madeira resistente. A porta é barrada do interior e abre para a capela (área Q13).

Q16. Mausoléu do Dragão

Gárgulas prateadas, em forma de dragões filhotes agarram-se ao telhado de pedra deste mausoléu. Uma porta de mármore branco de um metro e oitenta de altura e um metro e vinte, posicionada na parede sudoeste, tem gravado o nome: ARGYNVOST.

As gárgulas em forma de dragão são estátuas inofensivas. A porta de pedra pode ser empurrada para fora com um sucesso em um teste de Força CD 15.

O interior do mausoléu é escuro e poeirento. Você vê quatro alcovas vazias com pisos elevados. Gravado na parede distante têm um verso escrito em Dracônico.

Os personagens que podem ler o manuscrito Draconiano podem decifrar a escrita na parede:

Aqui estão os ossos e tesouros de Argynvost, lorde de Argynvostholt e fundador da Ordem do Dragão de Prata.

Desenvolvimento

Se o crânio de Argynvost é trazido do Castelo Ravenloft (veja capítulo 4, área K67) e selado dentro do mausoléu, o espírito do dragão transforma-se em uma luz brilhante no topo da torre (veja área Q53).

Q17. Escadas do Oeste

As estreitas janelas iluminam esta poeirenta escada em espiral de um metro e meio de largura.

Estas escadas ligam as varandas do segundo andar (área Q18) às áreas Q30 e Q36 no terceiro andar.

Q18. Sacadas

Duas sacadas de pedra flanqueiam o vestíbulo principal. Balaústres esculpidos para se assemelhar a cavaleiros em armaduras brilhantes apoiam seus corrimãos de pedra elegantemente esculpido. Armas e escudos enfeitam as paredes ao longo de cada uma dessas passarelas, enquanto bustos de alabastro de homens bonitos flanqueiam corredores que levam de norte a sul para longe do vestíbulo. No extremo oeste de cada varanda existe um arco que leva a uma escada em espiral subindo.

A varanda fica a 6 metros acima do piso do foyer (área Q3). As armas e escudos pendurados nas paredes não são mágicos. Os bustos, exibidos sobre pedestais de madeira, retratam várias formas humanas do dragão Argynvost. Seus olhos parecem observar os personagens enquanto passam, mas o efeito é uma ilusão de ótica.

Q19. Camas Destruídas

Há dois desses quartos.

A extremidade sul desta sala desmoronou, expondo a câmara aos elementos. Alguns móveis estão quebrados sob detritos caídos do nível acima.

O assoalho de madeira range sob os pés. Embora ainda seja seguro andar sobre, o barulho atrairá as aranhas gigantes da área Q4. As aranhas rastejam até a sala e atacam. O chão aqui está 6 metros acima do chão do salão de baile.

Q20. Alcova Sul

Uma cortina de veludo vermelho pende na frente de uma alcova no canto sudeste deste salão. Ela ondula ligeiramente.

Uma das janelas estreitas na parte de trás da alcova tem uma vidraça quebrada através da qual uma ligeira brisa passa, fazendo com que a cortina se mova. Quando os personagens olharem para trás da cortina, leia:

Um pano preto cobre algo sobre um pedestal de mármore branco.

Debaixo do pano preto está a cabeça cortada de um personagem aleatório - uma ilusão criada pela consciência de Strahd. Na realidade, é um busto de alabastro requintado de um homem bonito, de meia-idade com um bigode bem arrumado e barba (Lorde Argynvost). A ilusão é muito forte para ser descrente, mas pode ser dissipada se o busto for quebrado ou coberto novamente.

Q21. Alcova Norte

Uma cortina de veludo vermelho pende na frente de uma alcova no canto nordeste desta sala.

A alcova está vazia, exceto pelas janelas estreitas nas paredes do fundo. Sempre que os personagens separam a cortina e saem, a cortina é fechada quando retornam. Somente removendo a cortina de sua haste pode impedir que a cortina se feche por conta própria.

Q22. Banheiro

A sala contém uma banheira de ferro e tem painéis de madeira nas paredes que se eleva a uma altura de um metro. Acima do painel, as paredes são pintadas com um contínuo e desbotado mural de uma paisagem montanhosa.

O mural descreve com precisão as Montanhas Balinok.

Q23. Despensa

A água da chuva atravessa rachaduras no teto e flui para uma poça no chão de madeira frágil. A poça preenche cerca de metade do quarto. Prateleiras de pedra nua alinham as paredes.

Este quarto foi completamente saqueado. O assoalho de madeira é macio e esponjoso, e não pode suportar mais de 100 quilos de peso. Se mais peso for aplicado, o chão desmorona, e qualquer criatura na sala cai 6 metros, levando dano normal e caindo na área Q12.

Q24. Balcão da Capela

Esta varanda de madeira sobrepõe a capela da mansão. Um trono de madeira requintadamente esculpido repousa no extremo oeste entre duas portas, e arcos estreitos levam a escadas em espiral que conduz tanto para cima quanto para baixo. Pendurado no teto alto está um candelabro de ferro com castiçais em forma de pequenos dragões prateados.

As portas atrás do trono levam às áreas Q20 e Q21. Uma grade de madeira rodeia a varanda, que está 6 metros acima do chão da capela (área Q13).

Q25. Armadilha no Pátio de Entrada

Este corredor em forma de T tem ramificações para o oeste, leste e sul. Três janelas arqueadas na parede norte dão vista para os terrenos nebulosos.

O teto do pátio tem 6 metros de altura. As portas de madeira conduzem as áreas Q27 e Q28 estão bloqueadas, exigindo um teste bem-sucedido de Força CD 10 para quebra-la. Os 3 metros a frente das portas (marcação T no mapa) estão com armadilha. Quando um personagem entra em um desses quadrados, uma parede de pedra do chão ao teto (criada pelo feitiço do mesmo nome) magicamente aparece através da abertura na parede sul. Ao mesmo tempo, os **guerreiros fantasmas** nas áreas Q27 e Q28 correm pelas portas (que podem ser abertas livremente de seu lado) e atacam.

A parede de pedra desaparece após 10 minutos, momento em que a armadilha redefine. Personagens que conjurem uma magia detectar magia no salão podem perceber as auras nebulosas da magia de evocação em frente às portas.

Q26. Quarto de Hóspedes Nordeste

A porta para este quarto fica aberta.

Duas camas com toldos rasgados de pé contra paredes opostas, separados por um tapete esfarrapado posto no chão entre eles. Acentua-se na parede distante uma lareira escurecida pela fuligem. Um sibilo suave sai da lareira.

Quando um ou mais personagens se aproximarem a 3 metros da lareira, adicione:

Um pequeno e sibilante dragão feito de cinzas e fumaça irrompe da lareira, enchendo o quarto de fuligem como seu bater de asas.

O dragonete de fumaça tem as estatísticas de um **mephit de fumaça**, mas lutas somente em autodefesa. Se deixado sozinho, voa para fora da sala a um deslocamento de 9 metros, até a área de escadas em espiral (área Q17), através da cortina na área Q30, sobre os entulhos na área Q33 e na área Q36. Uma vez lá, ele pousa na parte de trás do trono de Vladimir e desaparece.

Q27. Quartos dos Cavaleiros

Esta sala está cheia de destroços de beliches antigos. Cinco janelas sujas de fuligem permitem pouca luz entrar, e entre as janelas estão quatro armaduras vazias. Os archotes vazios de tocha alinham as paredes.

Quatro **guerreiros fantasmas** (veja apêndice D) assombram esta sala. Eles se manifestam apenas quando os personagens entram na sala ou acionam a armadilha mágica na área Q25. Eles lutam até serem destruídos.

Q28. Quartos dos Cavaleiros

Cortinas esfarrapadas e desbotadas cobrem as janelas desta sala circular, e archotes de tocha vazios alinham as paredes. Camas de beliche quebradas e armaduras estão espalhadas no chão.

Três **guerreiros fantasmas** (veja apêndice D) assombram esta sala. Eles se manifestam apenas quando os personagens entram na sala ou acionam a armadilha mágica na área Q25. Eles lutam até serem destruídos.

Tesouro

Enterrado sob os destroços está um pequeno cofre de madeira contendo quatro *poções de invulnerabilidade*. Uma busca do quarto resulta nesse achado.

Q29. Quarto de Hóspedes do Noroeste

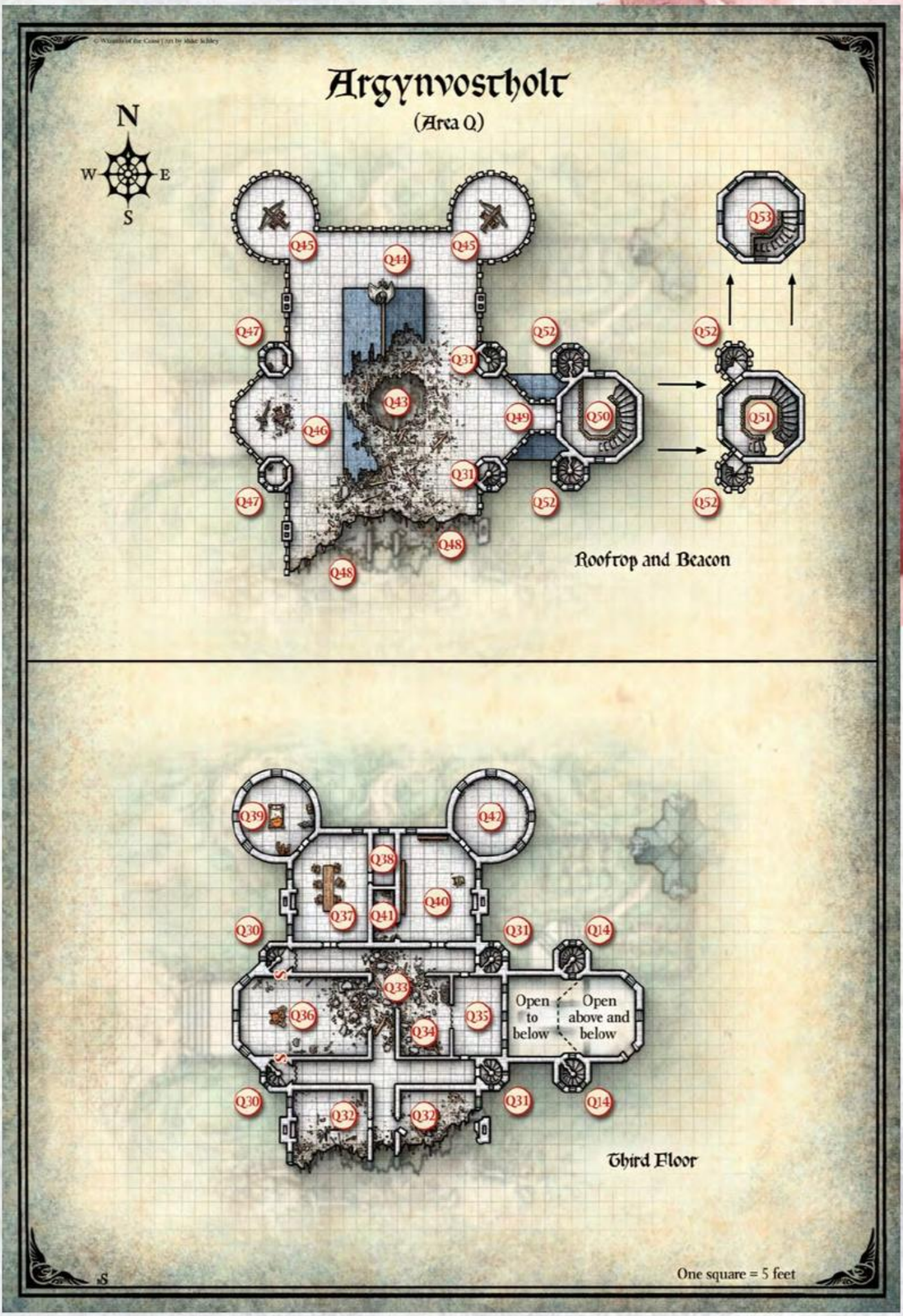
O interior deste quarto está coberto por teias de aranha. Entre as janelas com cortinas existe uma lareira de mármore escuro, acima da qual existe uma pintura emoldurada de um homem bonito, bem-vestido com um sorriso irônico e uma grossa juba de cabelo em forma de cardo. Em frente à lareira existe uma grande cama com um colchão desgastado e colunas de madeira esculpidas para assemelhar-se a dragões. Do outro lado das portas duplas está um guarda-roupa alto, com as portas penduradas, revelando uma cavidade escura e vazia. A única outra peça de mobiliário é uma cadeira de couro estofada em frente a lareira.

O retrato retrata é o dragão de prata Argynvost em seu disfarce como o nobre lorde humano Argynvost.

Q30. Escadaria Cortinada

Uma cortina preta desgastada esconde um arco que conduz a uma escada em espiral que desce para a área Q17.

No topo das escadas existe uma porta secreta que pode ser puxada para revelar a área Q36.


Argynvostholt
(Area Q)
N
W
E
S
Q45
Q44
Q45
Q47
Q52
Q31
Q43
Q49
Q50
Q46
Q31
Q47
Q52
Q48
Q48
Q53
Q52
Q51
Q52
Rooftop and Beacon
Q39
Q42
Q38
Q37
Q41
Q40
Q30
Q31
Q14
Q33
Q36
Q35
Q34
Open to below
Open above and below
Q30
Q31
Q14
Q32
Q32
Third Floor
S
One square = 5 feet

Q31. Escadarias do Leste

Uma porta de madeira com tampo redondo se abre para revelar uma escada em espiral com janelas estreitas colocadas em suas paredes. A escada liga o terceiro andar e o telhado da mansão.

Q32. Câmaras de Camas Arruinadas

Estes dois quartos ficam um de frente ao outro, separados por um corredor em ruínas que termina abruptamente ao sul de suas portas.

> A maior parte desta câmara desmoronou. O piso de madeira está espalhado com entulho e cai em um abismo nebuloso ao sul. O topo do telhado é irregular e quebrado.

O piso aqui está a 12 metros acima do chão do salão de baile (área Q4). O teto tem 6 metros de altura.

Q33. Teto Desmoronado

> O telhado sobre esta parte da mansão entrou em colapso, criando um buraco de seis metros de diâmetro com buracos quebrados dividindo-o. Nuvens de tempestade escuras movem-se sobre o céu. O chão está coberto com pedras, telhas quebradas, pedaços de vigas e outros detritos. Debaixo dos escombros jazem um chão enlameado e poças de água da chuva.

O teto aqui é de 6 metros de altura, e os escombros são terreno difícil.

Vladimir Horngaard (veja área Q36) pode ouvir visitantes subindo sobre os escombros e não pode ser surpreendido por eles.

Q34. Banheiro Arruinado

> Este quarto tem um piso de azulejos e uma banheira de ferro cheia de detritos do telhado desmoronado. Uma cortina rasgada pende em uma entrada aberta no centro da parede leste.

Q35. Galeria Superior

> Este quarto tem painéis de madeira escura nas paredes que se eleva a uma altura de um metro. Acima dos painéis, as paredes são pintadas com murais de figuras religiosas executando ritos sagrados. No centro da parede oeste há uma cortina esfarrapada pendurada em uma porta aberta. Três janelas altas e bem trabalhadas com vidro colorido, colocadas na parede oposta, retratam figuras de vestes brancas com o alaranjado nascer do sol atrás de suas cabeças.

De norte a sul, os três vitrais retratam Santo Andral, o Senhor da Alvorada e Santa Markóvia.

Q36. Salão de Audiência do Dragão

> A parede oeste deste salão de audiências de quinze metros de comprimento e nove metros de largura desmoronou, deixando um buraco enorme e uma pilha de entulhos. Armas e escudos que uma vez estiveram pendurados nas paredes caíram ao chão e sucumbiram à ferrugem. Um grande trono de madeira esculpido para assemelhar-se a um dragão com asas dobradas observa três janelas altas para o oeste. Abatida no trono têm uma figura magra, de armadura, com uma luva enrolada em torno do cabo de uma grande espada.

Vladimir Horngaard (veja apêndice D), comandante da Ordem caída do Dragão de Prata, está caído no trono. Se o farol de Argynvostholt (veja área Q53) foi aceso, o cadáver está sem vida, e os personagens podem saqueá-lo livremente (veja "Tesouro" abaixo).

Se o farol não foi aceso, o corpo está servindo como um hospedeiro para o ressurgido. Se os personagens se aproximarem, ele diz: "Vão embora". Se eles não saírem imediatamente, leia:

> A criatura segura com firmeza a espada grande. "Se você veio para me destruir, saiba isto: Eu pereci defendendo esta terra do mal mais de quatro séculos atrás, e devido ao meu fracasso, estou eternamente condenado. Se você destruir esse corpo, meu espírito encontrará um cadáver novo para habitar, e eu vou caçar você. Você não pode me livrar da minha condenação, nem muito menos eu gostaria.
>
> "Se você veio libertar esta terra da criatura que se banha no sangue de inocentes, saiba isto: Não há nenhum monstro que eu odeie mais do que Strahd von Zarovich. Matou Argynvost, tirou a vida do cavaleiro que eu amava, e destruiu a ordem valente à qual dediquei minha vida, mas Strahd já morreu uma vez. Ele não pode morrer novamente. Em vez disso, ele deve sofrer eternamente no inferno de sua própria criação, de que ele nunca pode escapar. Tudo o que pode ser feito para trazê-lo miséria e sofrimento, irei fazer, mas eu destruirei qualquer um que tentar terminar seu tormento."

Vladimir luta em autodefesa. Ele também se levanta de seu trono e ataca se os personagens não atendem a sua advertência e pressioná-lo para ajudar a destruir Strahd. A primeira vez que Vladimir sofre dano, seis **guerreiros fantasmas** (veja apêndice D) materializam e entram na briga, vindo em sua defesa.

O ódio cria um nevoeiro na mente Vladimir que impede a lembrança que Sir Godfrey (área Q37) era seu amado na vida. Se Sir Godfrey ajuda os personagens e enfrenta Vladimir, o reconhecimento angustiado brilha nos olhos de Vladimir, mas apenas a iluminação do farol pode libertá-lo.

Tesouro

Vladimir Horngaard utiliza uma *espada grande +2*.

Vladimir usa um símbolo sagrado do Senhor da Alvorada feito em platina (no valor de 250 po) ao redor de seu pescoço, abaixo de sua armadura meia placa.

Sorte de Ravenloft

Se sua leitura de cartas revelar que um tesouro está aqui, está na posse de Vladimir, e ele não parte com ele de boa vontade a menos que o farol de Argynvostholt tenha sido aceso (veja área Q53).

Q37. Cavaleiros da Ordem

Os líderes da Ordem do Dragão de Prata costumavam reunir-se aqui.

> Através de muita poeira e teias de aranha, você vê desbotadas bandeiras de guerra adornando as paredes de uma câmara espaçosa, no centro do qual está uma pesada mesa de madeira. Um candelabro de ferro pende acima da mesa, que é cercada por seis cadeiras de alto-encosto com dragões entalhados na madeira como se estivessem empoleirados sobre eles. Debruçados em cinco das cadeiras estão humanos esqueléticos vestidos com farrapos de cotas de malhas.

Se o farol na área Q53 tiver sido aceso, os espíritos destes ressurgidos foram postos para descansar, deixando para trás seus cadáveres inanimados. Se o farol não estiver aceso, adicione o seguinte:

> Os cadáveres inclinam a cabeça em sua direção. Um deles rosna: "Por que vocês, os vivos, perturbam os mortos?"

As figuras esqueléticas são cinco **ressurgidos**. Todos os cinco são leais e mau. Eles estão aguardando ordens de Vladimir (área Q36) e lutam apenas em autodefesa. Os ressurgidos usam cota de malha que oferece proteção equivalente a uma armadura de couro, e usam espadas longas. Como uma ação, um ressurgido ataca duas vezes com sua espada longa, empunhando a arma com ambas as mãos causando 15 de dano (2d10+4) em um acerto.

Um dos ressurgidos, Sir Godfrey Gwilym, é um conjurador com uma ND 6 (2.300 EXP) e as seguintes características adicionais:

Conjuração. Sir Godfrey é um conjurador de 16º nível. Sua habilidade de conjuração é baseada em Sabedoria (CD de resistência de magia 15). Sir Godfrey tem as seguintes magias de paladino preparadas:

1º nível (4 espaços): *auxílio divino, comando, destruição trovejante, detectar magia*
2º nível (3 espaços): *ajuda, arma mágica, marca da punição*
3º nível (3 espaços): *destruição cegante, dissipar magia, remover maldição*
4º nível (2 espaços): *aura de pureza, destruição estonteante*

Os personagens que inspecionam a lareira observam um remendo em forma de escudo na parede acima da lareira. Um escudo mágico uma vez esteve pendurado, mas foi tomado quando os soldados de Strahd saquearam a mansão. Agora, ele se encontra no tesouro do Castelo Ravenloft (capítulo 4, área K41).

Desenvolvimento

Sir Godfrey pode sentir que o espírito de Argynvost não descansou e não está feliz que a ordem tenha sido reduzida ao estado atual. Se os personagens pedirem ajuda aos que se arrependem, Sir Godfrey (falando com uma voz áspera) relata todas as informações apresentadas no início do capítulo sobre Argynvost e a ascensão e queda da Ordem do Dragão de Prata. No entanto, nem ele nem os outros ressurgidos podem ajudar os personagens de maneira significativa, por causa dos juramentos que fizeram a Vladimir Horngaard.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura das cartas revelar que Sir Godfrey é o inimigo de Strahd e os personagens persuasivamente pedirem-lhe ajuda, ele se oferece para juntar à luta contra o vampiro. O destino abre sua memória para o amor que compartilha por Vladimir, e o poder daquela memória impulsiona Godfrey para ajudar a lutar contra Strahd e restabelecer a honra da ordem.

Se o farol na área Q53 não estiver aceso, a decisão de Godfrey incorrerá na ira dos outros ressurgidos, desencadeando um conflito armado.

Se o farol na área Q53 estiver aceso, Sir Godfrey continua a ser um ressurgido mesmo depois de todos os outros ressurgidos (incluindo Vladimir) encontrarem a paz, com a exceção que seu alinhamento passa a ser leal e bom. Embora Sir Godfrey desconheça a leitura das cartas tarokka, ele de alguma forma sente que deve executar uma tarefa final antes que seu espírito possa descansar com Vladimir, e assim ele concorda em ajudar os personagens a enfrentar Strahd no Castelo Ravenloft.

Q38. Armário de Roupa

> Este armário empoeirado tem uma janela trabalhada colocada na parede norte. A sala está vazia.

Sir Godfrey Gwilym

Q39. Quarto de Vladimir

A luz entra nesta sala circular através de cinco janelas rachadas. A luz cai sobre uma grande cama coberta de poeira no centro da sala, suas barras de madeira são esculpidas na forma de dragão. Dois grandes animais flanqueiam as portas duplas. Um é um urso pardo de pé sobre as patas traseiras, com as garras estendidas. O outro é um lobo terrível, seu rosto congelado em um grunhido maligno. Perto do lobo encontra-se um baú de madeira vazio.

Este quarto serviu uma vez como um quarto para Sir Vladimir Horngaard e Sir Godfrey Gwilym. O urso e o lobo atroz são inofensivos. Os ladrões saquearam o local há muito tempo, não deixando nada de valor.

Q40. Sala de Estudos de Argynvost

Este quarto é um abrigo de poeira e teias de aranha. Três janelas estreitas permitem que fatias de luz iluminem prateleiras de carvalho nua ao longo das paredes e uma cadeira acolchoada rasgada tombada ao seu lado, perto de uma lareira de caverna. Uma imagem acima da manta foi cortada, sua metade inferior pendendo abaixo do quadro como um pedaço de carne rasgado. Uma porta de ferro colocada no canto sul da parede oeste encontra-se aberta suspensa em uma dobradiça.

Os soldados de Strahd abriram a porta de ferro que uma vez selou a cúpula de Argynvost (área Q41). Eles também tomaram todos os livros nesta sala de estudos, exceto um. (Muitos dos livros tirados daqui podem ser encontrados na sala de estudos de Strahd do Castelo Ravenloft).

O único volume restante encontra-se ao chão atrás da cadeira virada. Entitulado *O Juramento Celestial*, o livro foi parcialmente queimado, e sua capa foi cortada por uma espada. Virar as páginas do livro esmigalhado revela que é um texto devocional para cavaleiros de um lugar chamado o Império Sagrado de Valentia. A maioria dos cavaleiros que se juntaram a Argynvost contra Strahd veio desse império — agora perdido além das névoas.

Página do Diário

À medida que os personagens atravessam a sala, leia:

Vocês ouvem o suave bater de asas, mas não conseguem discernir sua origem. Um único pedaço de pergaminho é soprado do topo de uma estante de livros, em espirais preguiçosamente no ar e desembarca suavemente aos seus pés.

A folha de pergaminho é a última página senão do diário de Aegynvost, cujo restante fora destruído. Se os personagens inspecionarem a página rasgada, mostre aos jogadores o "Diário de Argynvost" no apêndice F.

Imagem Cortada

Se os personagens estudarem toda a imagem acima da lareira, leia:

A imagem mostra a mansão em dias melhores, sob céus de inverno claros com montanhas cobertas de neve no fundo. O topo da torre da capela brilha como um farol de prata.

A imagem irradia uma aura de magia de transmutação sob o exame minucioso de uma magia *detectar magia*, mas a aura é fraca. Se os personagens consertarem a imagem usando um truque consertar, leia:

O farol na imagem pisca com uma brilhante luz prateada, e a forma espectral de um enorme dragão de prata enche a sala. "Meu crânio está na fortaleza do meu inimigo", diz ele, "Exibido em um lugar de mau presságio. Tragam meu crânio para o seu túmulo legítimo, e meu espírito brilhará aqui para sempre trazendo esperança para esta terra sombria". Com isso, a aparição do dragão desaparece.

O dragão espectral não é o espírito de Argynvost, mas um efeito de magia. Uma vez que o dragão tenha falado, a imagem não mais brilha e torna-se não mágica.

Q41. Cofre do Dragão

A porta de ferro que conduz a este cômodo está aberta suspensa em uma única dobradiça enferrujada. Obviamente, foi forçado a abrir e não fecha mais corretamente.

As paredes desta sala estão revestidas com chumbo. Cofres vazios e vasos quebrados estão espalhados pelo chão, seus conteúdos foram saqueados.

Este cofre uma vez manteve um tesouro de dragão, mas foi despojado de todos os objetos de valor há muito tempo.

Q42. Quarto de Argynvost

Cortinas valiosas, desbotadas pelo tempo e esquecimento, escondem as janelas deste cômodo vazio.

Argynvost preferia dormir em sua forma de dragão. Por isso, não há mobiliário aqui.

Q43. Buraco no Telhado

Este buraco de 6 metros de diâmetro no telhado da mansão está diretamente acima da área Q33, o piso ou senão o que se encontra a 6 metros abaixo. Os escombros no telhado que cercam o buraco são terrenos difíceis. O telhado é inclinado e coberto de telhas de pedras rachadas. Escalar o telhado de telhas requer um teste de Força (Atletismo) CD 10. Uma falha em 5 ou mais faz

com que o alpinista deslize para baixo até o parapeito, aterrissando caído, mas não sofrendo nenhum dano.

Q44. Gárgula Dragão

Empoleirado no telhado com vista para o parapeito está uma gárgula banhada em prata com a forma de um dragão filhote.

A estátua de dragão de prata filhote está a 3 metros acima do parapeito e tem uma magia *boca encantada* conjurada sobre ele. Quando um personagem passa na frente dele, a magia é ativada e o murmúrio sussurra o seguinte pequeno verso em idioma Comum:

Quando o dragão sonha seu sonho
Dentro do túmulo legítimo,
A luz de Argynvost irradiará
E livrará essa terra da escuridão.

Q45. Balista Antiga

Uma balista antiga, apodrecida pelo tempo e pelo clima, está atrás das ameias sobre o telhado da torre.

A balista cai se for inspecionada.

Q46. Balista Destruída

Espalhado em cima do telhado em direção à frente da mansão está os destroços de uma balista. Flanqueando os destroços se erguem duas torres de pedra com telhados cônicos e portas estreitas.

As torres são descritas na área Q47.

Q47. Torres do Telhado

Teias de aranha estão suspensas nas vigas desta torre, que está vazia, exceto por um banco de madeira e um fogão de ferro. As fendas para seteiras têm vista para as terras nebulosas em frente à mansão.

Os cavaleiros que uma vez protegiam o telhado usavam essas torres para o aconchego e o abrigo em dias chuvosos e noites frias.

Q48. Ameias do Telhado

Além de uma borda de pedra em pedaços, há um mergulho de dezoito metros para o chão com escombros espalhados abaixo. Algumas vigas saem debaixo da pedra.

A borda da ameia é resistente o suficiente para caminhar, e não corre o risco de mais desmoronamentos. São 6 metros até a área Q32, 12 metros até a área Q19 e 18 metros até a área Q4.

Q49. Porta da Torre do Farol

O baluarte estreita-se para uma largura de três metros, terminando antes de uma robusta porta de madeira posicionada na parede da torre leste.

Esta porta encontra-se barrada por dentro. Os guerreiros fantasmas nas torres do telhado (área Q52) fazem ataques à distância contra personagens que tentam abrir caminho na torre. Esses defensores espectrais têm cobertura de três quartos atrás das fendas de seteiras.

Q50. Patamar Baixo do Farol

Um patamar de madeira raquítico e uma escadaria se apegam às paredes desta torre. As escadas conduzem a outro patamar de seis metros acima, e o chão da capela fica a dezoito metros abaixo.

A plataforma e as escadas rangem e estremecem sob os pés, mas estão seguras.

Q51. Patamar Alto do Farol

As escadas rangentes erguem-se até uma plataforma de madeira com três janelas que tem vista para o telhado da mansão. Flanqueando as janelas, há duas portas de madeira estreitas.

A plataforma range e estremece sob os pés, bem como na área Q50, mas aqui as coisas não são tão seguras. A seção de 3 metros de comprimento marcada com T no mapa é particularmente fraca, desmoronando se com 22 ou mais quilos de peso. Uma criatura nesta seção da plataforma quando desmorona deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou cair 6 metros para a plataforma abaixo (área Q50). O desmoronamento desta seção cria um espaço de 3 metros na plataforma.

As portas levam ao topo do telhado das torres (área Q52).

Q52. Torre do Farol

Uma ameia de pedra encerra o telhado desta torre. Uma escada em espiral desce para o nível abaixo.

Estes telhados de torre estão a 24 metros acima do nível do solo. As escadas em espiral descem 6 metros para os postos dos arqueiros - pequenos quartos alinhados com fendas de seteira. O guarda permanente em cada um desses quartos é um **guerreiro fantasma** (veja o apêndice D), com um arco que atira flechas de energia. Os dois guerreiros fantasmas ganham as seguintes opções de ação:

Ataques Múltiplos. O guerreiro fantasma realiza dois ataques com sua espada longa espectral ou com seu arco longo espectral.

Arco Longo Espectral. *Ataque à Distância com Arma:* +2 para atingir, alcance 45/180 metros, um alvo. *Acerto:* 4 (1d8) dano de energia.

Q53. Farol de Argynvostholt

As escadas de madeira que sobem ao pico da torre, e possuem um piso de pedra e um telhado inclinado de nove metros de altura. Corvos empoleiram-se em vigas entrecruzadas, indo e vindo através de pequenos buracos no telhado. As janelas arqueadas de três metros de altura e um metro e meio de largura são uniformemente espaçadas em torno das paredes. Cada janela consiste em uma rede de ligação com pequenos painéis de vidro transparente.

Os **corvos** que estão aqui são inofensivos, mas observam os personagens com grande interesse. Se os personagens observam as janelas, você pode usar o seguinte texto para descrever o que eles veem na distância.

Ao norte e ao leste encontra-se um vale coberto de névoa com madeiras escuras, uma cidade pequena e um moinho de vento solitário em um precipício. Ao sul, um rio atravessa um pântano nebuloso. Ao oeste, entre colinas rochosas, você vislumbra uma abadia empoleirada em uma montanha nevada além de um longo trecho de pinheiros cheios de neblina.

A cidade pequena é Vallaki (capítulo 5). O moinho de vento é o Velho Moedor de Ossos (capítulo 6). A abadia é a Abadia de Santa Markóvia em Krezk (capítulo 8).

Iluminando o Farol

Quando o crânio de Argynvost é colocado no mausoléu do dragão (área Q16), o espírito do dragão transforma-se em uma luz brilhante que enche essa sala e pisca pelo vale como uma torre de farol. Mesmo que a torre seja derrubada, a luz de Argynvost permanece onde está, piscando no céu. Embora as montanhas evitem que a luz do farol atinja o Castelo Ravenloft diretamente, Strahd pode ver o brilho da luz no céu do oeste.

O farol pode ser visto em Vallaki (capítulo 5), Krezk (capítulo 8), e Berez (capítulo 10), bem como do Velho Moedor de Ossos (capítulo 6), Torre de Van Richten (capítulo 11) e do Covil dos Lobisomens (capítulo 15).

A luz do farol pode ser "sentida" até mesmo por "criaturas que são cegas". A luz permite que as criaturas de bom alinhamento experimentem vislumbres de esperança e alegria, enquanto criaturas malignas acham a luz desconcertante.

Farol de Proteção. Enquanto o farol brilha, os personagens e outras criaturas que se opõem a Strahd ganham um bônus de +1 na CA e testes de resistência enquanto eles permanecem em Baróvia.

Ressurgidos em Repouso. Vladimir Horngaard e os outros ressurgidos que assombram Baróvia veem a luz como uma lembrança de tudo o que já foi bom e nobre sobre a ordem dos cavaleiros à qual pertenciam. Eles abandonaram o ódio e seus corpos materiais, deixando cadáveres para trás enquanto seus espíritos alcançam o descanso final. Daqui em diante, qualquer encontro aleatório com um ressurgido deve ser tratado como nenhum encontro.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revelar que um tesouro está aqui, está descansando no peitoril da janela oeste.

Eventos Especiais

Você pode usar um ou ambos os seguintes eventos à medida que os personagens exploram Argynvostholt.

Entrega Especial

Este encontro ocorre enquanto os personagens estão dentro de Argynvostholt. Aqueles que têm um valor de Sabedoria (Percepção) passiva 11 ou mais ouvem o ruído de cascos de cavalo e a trincar de rodas de vagão em cascalho.

Uma carroça puxada por um **cavalo de carga**, conduzida por um Vistana louco chamado Kolya (CN humano masculino **bandido**) estaciona em frente à mansão. Depois de aliviar-se na estátua de Argynvost (área Q1), Kolya liberta o cavalo e volta para o acampamento Vistanis, fora de Vallaki (capítulo 5, área N9), deixando a carroça e a carga: um caixão de madeira simples.

O caixão foi feito em Vallaki por um fabricante de caixão local, Henrik van der Voort (veja capítulo 5, área N6). Tem o nome de um dos personagens (determinado aleatoriamente) nitidamente esculpido em sua tampa. Abrir o caixão libera um **enxame de morcegos** de seu interior. O enxame ataca o personagem cujo nome está gravado no caixão. Se esse personagem não estiver à vista, o enxame voa para longe.

Caçada de Arrigal

Ezmerelda d'Avenir (veja apêndice D) chega a Argynvostholt no lombo de um **cavalo de montaria** roubado do acampamento Vistanis fora de Vallaki (capítulo 5, área N9). Ela ouviu que a mansão assombrada poderia ter inimigos de Strahd e conter segredos para a destruição do vampiro.

Uma vez que ela chega, Ezmerelda liberta o cavalo (que foge de volta ao seu acampamento) e, silenciosamente, atravessa a mansão até chegar aos personagens. Entusiasmado na trilha de Ezmerelda está o líder Vistanis Arrigal (NM humano masculino **assassino**) e duas guarda-costas Vistanis (CM femininas **bandidas**). Arrigal monta um cavalo de montaria negro, enquanto os bandidos montam dois lobos atrozes. Estes lobos atrozes são servos de Strahd e não podem ser encantados ou amedrontados.

Arrigal está determinado a capturar Ezmerelda e levá-la de volta ao acampamento Vistanis para enfrentar punição por roubo de cavalo. Ele não faz nada para contrariar os personagens, e retorna para o acampamento Vistanis se não puder convencê-los a desistir de Ezmerelda. Para mais informações sobre Arrigal, veja o capítulo 5, área N9c.

Capítulo 8: O Vilarejo de Krezk

A FORTIFICADA ALDEIA KREZK SITUA-SE NOS limites dos domínios de Strahd, com o muro de névoas claramente marcando uma fronteira acima da altura das arvores. Ainda assim, nem aqui é capaz de escapar do vampiro. Na verdade, seus aldeões são amedrontados por Strahd e eles nunca se aventuram longe da vila. Dentro dos muros, eles plantam arvores que fornece muita lenha para os manterem aquecidos nas noites frias e utilizam a água vinda de uma piscina natural abençoada. Eles têm galinhas, lebres e pequenos porcos, bem como jardins com beterraba e nabos. A única coisa que eles dependem do mundo exterior é o vinho. O burgomestre, Dmitri Krezkov, vem de uma família nobre e tem sua adega frequentemente abastecida com entregas de vinho da vinícola próxima, a Mago dos Vinhos (capítulo 12), mantendo os moradores locais com a barriga aquecida e seus espíritos erguidos.

Surgindo acima de Krezk está a Abadia de Santa Markóvia, onde um dia já foi um hospital e convento, agora é um manicômio recheado de maldade. Depois da Santa Markóvia e seus seguidores falharem em derrotar Strahd, a abadia se tornou uma fortaleza isolada do resto do mundo. Strahd impiedosamente atormentou os seus clérigos e freiras, aprisionando-os, mas no fim das contas foi seu isolamento e a ganância que os condenaram. O clero começou a brigar por comida e vinho. Quando seus suprimentos acabaram, eles começaram a matar uns aos outros por suas vontades próprias ou ainda guiadas pela insanidade gerada das ações aterrorizantes de Strahd. Passado muitos anos, os aldeões de Krezk evitam o lugar, temendo que a abadia seja amaldiçoada, assombrada ou ambos.

Então, mais de um século atrás, um peregrino de terras distantes veio a Krezk e insistiu que fosse permitido reabrir a abadia. O homem sem nome era incrivelmente bonito e extremamente persuasivo, e os aldeões não conseguiram lhe negar ajuda, atendendo o seu pedido. Eternamente jovem, ele reside na abadia até hoje e os moradores referem-se a ele simplesmente como Abade. Muitos aldeões suspeitam que o Abade seja Strahd disfarçado, por terem ouvido historias de disfarces de Strahd. Mas a verdade, entretanto, é ainda mais perturbadora.

O BRILHO NOS SEUS OLHOS ERA COMO *a luz do sol quente num lago calmo. Essa luz se foi para sempre. Quando tento imaginar aqueles olhos, tudo o que vejo é um louco abismo.*

— Strahd van Zarovich

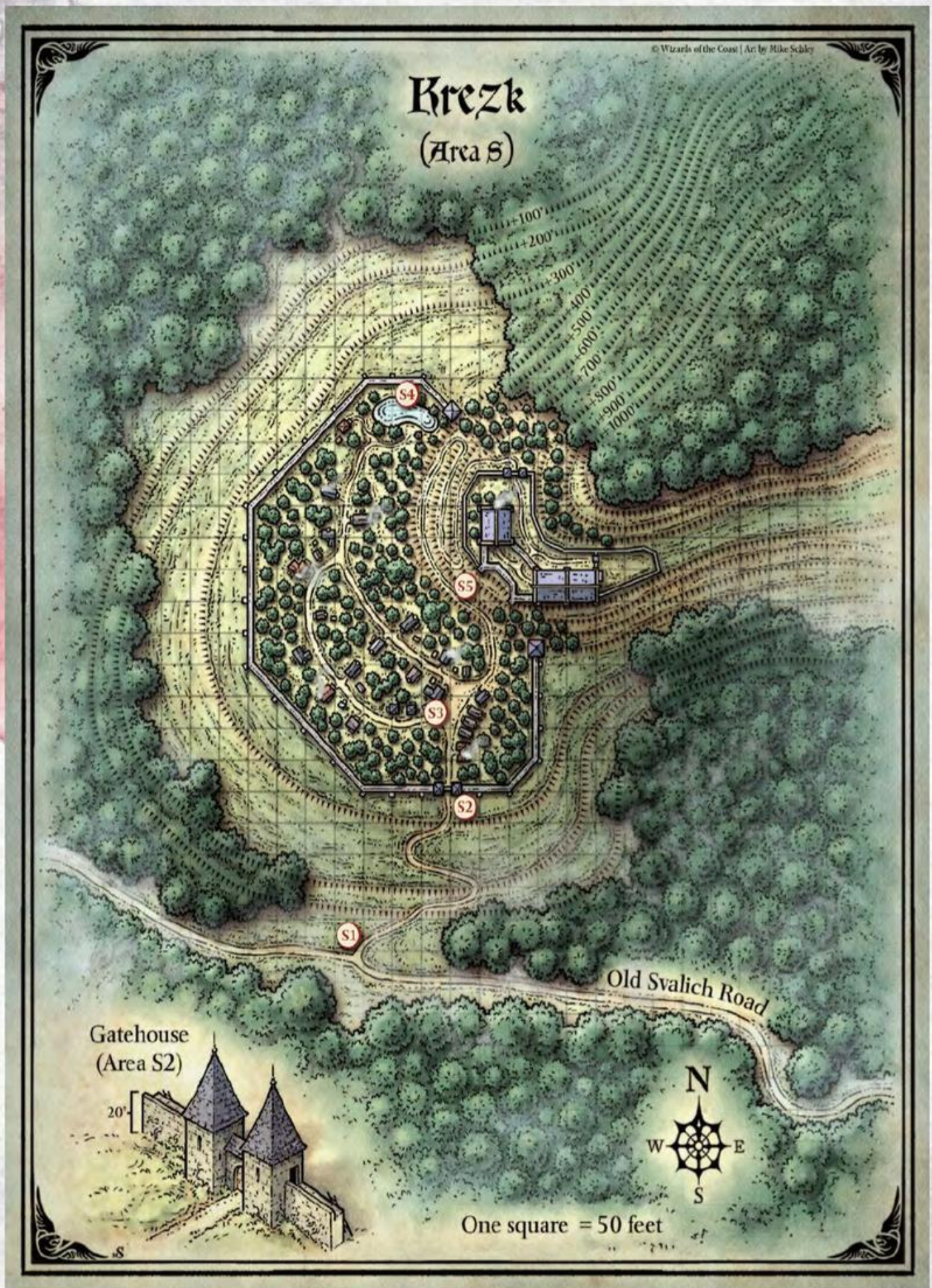
Áreas de Krezk

As áreas seguintes correspondem as legendas do mapa de Krezk na página 144.

S1. Junção da Estrada

A estrada ramifica a norte em uma escarpa rochosa que sobe até um portal de entrada numa muralha de seis metros de altura, construído de pedras reforçadas e com contrafortes de mais ou menos quinze metros. O muro entorna o assentamento que tem montes de neve ao seu redor. Além da espessa parede, você vê topos de pinheiros cobertos com mechas de neve e finas machas de uma branca fumaça. Um sombrio badalar de sino surge do monastério de pedras que reside no alto da montanha acima do assentamento. O ecoante barulho é até acolhedor, visto a mudança do silencio mortal e opressão da névoa a qual vocês estão acostumados. É difícil dizer a essa distância, mas parece haver uma tortuosa estrada de pedras raspando os penhascos que levam do assentamento até o monastério.

A velha estrada Svalich segue a oeste desta localização por pouco mais de um quilometro antes de mergulhar no nevoeiro que cerca Baróvia (veja capitulo 2, "Brumas de Ravenloft"). Personagens que seguirem a estrada a norte chegaram no portal de entrada (área S2).


© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley
Krezk
(Area S)
+100'
+200'
+300'
+400'
+500'
+600'
+700'
+800'
+900'
+1000'
S1
S2
S3
S4
S5
Old Svalich Road
Gatehouse
(Area S2)
20'
N
W
E
S
One square = 50 feet

S2. Guarita

O mapa de Krezk inclui um diagrama da guarita.

> O ar fica mais frio à medida que você se aproxima do assentamento murado. Duas torres quadradas com telhados pontiagudos ladeiam uma arcada de pedra na qual estão dispostas duas portas de madeira de três metros e meio de altura. Esculpido no arco acima das portas está um nome: Krezk.
>
> As paredes que se estendem da guarita tem seis metros de altura. No topo do parapeito vocês veem quatro figuras usando chapéus de pele e segurando lanças. Eles observam vocês nervosamente.

Entalhada no piso superior de cada torre há uma fresta fendida de 15 centímetros de largura, 1,2 metros de altura e 30 centímetros de profundidade. Uma porta aberta leva do posto do arqueiro em cada torre até o parapeito adjacente. Atrás das paredes, escadas de madeira levam dos parapeitos até o chão 6 metros abaixo.

Dois arqueiros (LB humanos masculinos e femininos **batedores**) estão posicionados dentro da guarita, um em cada torre. Quatro **guardas** (LB humanos masculinos e femininos) guardam as paredes adjacentes. Se os personagens são vistos voando ou escalando as paredes, os guardas supõem que a aldeia está sob ataque e gritam alarmados. Cinco rodadas após o alarme soar, todos os adultos fisicamente capazes na aldeia chegam à casa do portão, prontos para a batalha. A milícia de Krezk é composta por mais quatro guardas e quarenta **plebeus** (LB humanos masculinos e femininos) armados com machadinhas.

As portas duplas são feitas de grossas tábuas de madeira amarradas com bandas de ferro e fechadas com uma pesada barra de madeira presa em suportes de ferro. A barra pode ser levantada com um teste bem sucedido de Força CD 15. As portas exigem uma máquina de cerco para quebrá-las.

Não há pessoas suficientes em Krezk para defender adequadamente sua muralha externa. Cada trecho de 90 metros da muralha é vigiado por um **guarda** solitário (LB humano masculino ou feminino). Os guardas são treinados para se agachar atrás da parede e soar o alarme a qualquer sinal de perigo.

Burgomestre Dmitri Krezkov

Se os personagens pedem para entrar ou chamam a atenção dos guardas na muralha, um dos guardas busca o burgomestre Dmitri Krezkov (LB humano **nobre**). Seus ancestrais construíram Krezk ao pé da abadia depois que os exércitos de Strahd conquistaram o vale.

Dmitri é um lorde e espera ser tratado como tal. Ele coloca a segurança de sua aldeia acima do bem-estar de estranhos. Ele já viu aventureiros antes e assume que os personagens são aliados ou inimigos de Strahd; De qualquer forma, a presença deles causa problemas para Krezk. Dmitri não está preparado para abrigar inimigos de Strahd mais do que ele está disposto a ceder a aliados de Strahd. A única maneira que os personagens podem ganhar seu favor é ajudar Krezk de alguma forma, ao que Dmitri é exigido por seu juramento de posse e sua honra como um nobre Baroviano para lhes mostrar hospitalidade. Se os personagens perguntarem o que eles podem fazer, Dmitri pede que eles consigam um carregamento de vinho da Vinícola do Mago dos Vinhos ao sul. Seu povo ficou sem vinho por dias e a próxima entrega está atrasada.

Se os personagens forçarem a entrada na cidade usando magia ou a força de armas, Dmitri diz aos seus guardas que se mantenham abaixados, esperando evitar derramamento de sangue, e faz tudo o que pode para acelerar a partida dos personagens.

Um personagem que tenha sucesso em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 12 pode discernir que Dmitri está tentando esconder o fato de que ele está perturbado. Ele está de luto pela morte natural de seu filho mais novo, Ilya — o último de seus filhos (veja a área S3).

S3. Vila de Krezk

Quando os personagens passarem pela muralha externa, leia:

> A vila envolta em névoa além do muro nada mais é do que uma dispersão de humildes cabanas de madeira ao longo de estradas de terra que se estendem entre os pinheiros cobertos de neve — tantas árvores, de fato, como constituir uma floresta. A nordeste, penhascos cinzentos se erguem abruptamente, e a estrada que serpenteia até a abadia é fácil de ver dessa perspectiva.

A aldeia funciona como uma cooperativa, sem exportações ou negócios lucrativos. Os aldeões cultivam árvores e vegetais, cortam madeira para aquecer suas casas, criam frangos e porcos e compartilham seus alimentos. Alguns aldeões têm vacas e mulas, mas não há cavalos em Krezk. A aldeia não tem estalagens nem tavernas. Personagens que estão dispostos a cortar madeira, ordenhar vacas ou realizar outras tarefas podem passar a noite na cabana do burgomestre ou em alguma outra residência.

Cabanas

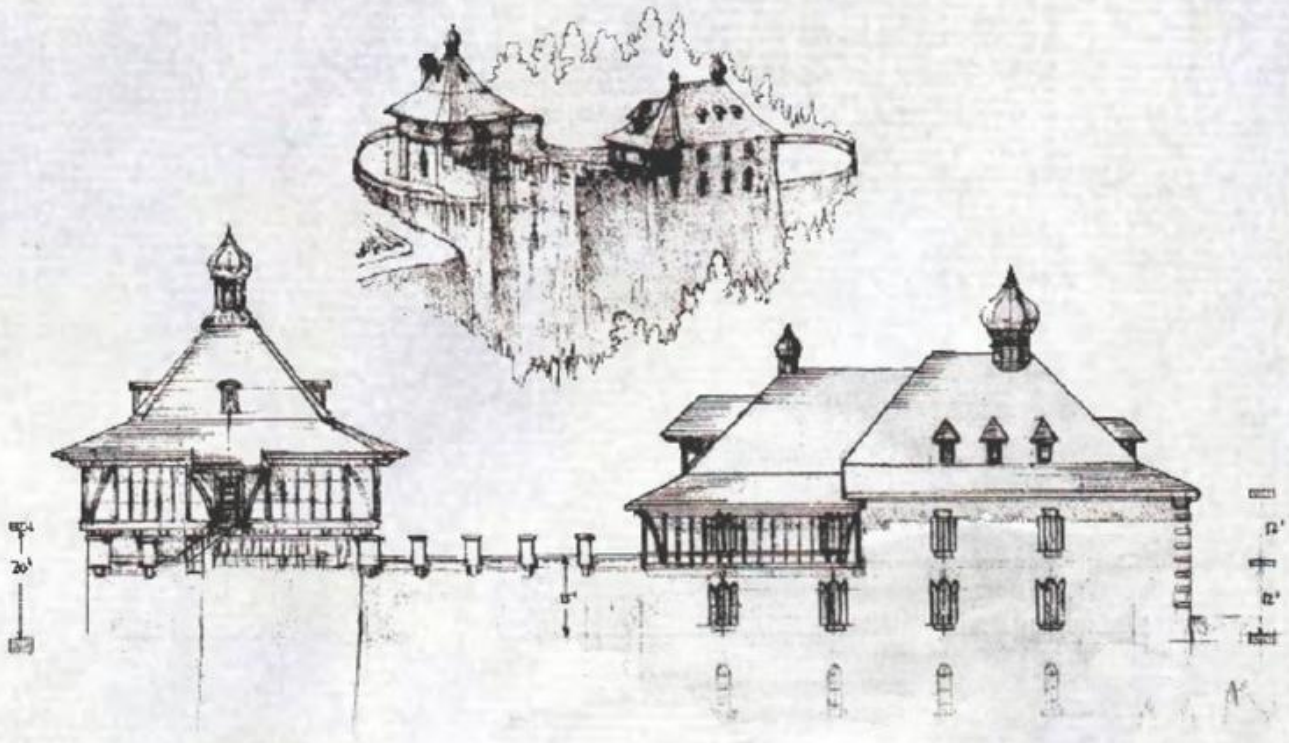
As residências de Krezk são cabanas de pinho de um único andar com chaminés de pedra e telhados de colmo. Porcos e galinhas são mantidos em galpões e armazéns fechados para que não congelem.

Cabana do Burgomestre. O prédio mais próximo do portão externo é a cabana do burgomestre — o maior prédio da cidade - mas ainda uma modesta residência. Dmitri Krezkov e sua destemida esposa Anna (LB humana feminina **nobre**) não têm filhos vivos. O último de seus quatro filhos, Ilya, morreu de uma doença há sete dias, aos quatorze anos. Dada a idade, é improvável que os krezkovs tenham mais filhos — fonte de grande consternação para todos na aldeia, já que isso significa o fim da linhagem Krezkov.

A casa do burgomestre tem uma adega (atualmente vazia) e muito espaço para chiqueiros e galinheiros. Atrás da casa há um cemitério onde membros falecidos da família Krezkov estão enterrados. Os quatro filhos de Dmitri e Anna, todos os quais morreram doentes, estão enterrados aqui. Vários dos caixões da família estão vazios, seus conteúdos são roubados durante a noite pelos párias do Monastério Abbot (veja área S6). O túmulo de Ilya está fresco e intocado, já que ele foi enterrado a apenas quatro dias atrás.

Cabanas Comuns. Uma típica cabana tem apenas 60 metros quadrados e ainda contém 1d4 adultos (LB humanos masculinos e femininos **plebeus**), 1d4-1 crianças (LB humanos masculinos e femininos não combatentes), mais os porcos, lebres e galinhas da família.

Cada chalé tem seu próprio cemitério onde os membros da família são enterrados. Todos os caixões



plantados na década passada estão vazios, graças aos subservientes coveiros párias (veja a área S6).

Conhecimento de Krezk

Além das informações conhecidas de todos os barovianos (veja "Conhecimento Baroviano" no capítulo 2), os aldeões de Krezk (chamados de Krezkitas) sabem os seguintes pedaços de conhecimento local:

- Os moradores nunca saem da aldeia por medo de serem atacados por lobos, lobos atrozes e lobisomens.
- Uma vez por mês, chega uma carreta de vinho do Mago dos Vinhos (capítulo 12), a vinha e vinícola ao sul. O negócio pertence e é dirigido pela família Martikov.
- O burgomestre Krezkov perdeu recentemente seu filho de catorze anos, Ilya, por doença. Ilya foi o último dos quatro filhos Krezkov.
- Um poço no extremo norte da vila fornece água fresca durante todo o ano. Ao lado do poço, os ancestrais da aldeia construíram um santuário para o Senhor da Alvorada em um terraço. É conhecido como o Santuário do Sol Branco.
- A Abadia de Santa Markóvia recebeu o nome de um sacerdote do Senhor da Alvorada que tomou uma posição contrária ao diabólico Strahd. Depois de uma insurreição feroz, Markóvia e seus seguidores mais leais invadiram o Castelo Ravenloft, apenas para serem destruídos.
- A abadia já foi um hospital e um convento, mas caiu em tempos difíceis depois que a terra foi engolida pelas névoas. Parte do clero foi vítima de Strahd, enquanto outros ficaram loucos e morreram de fome ou se voltaram para o canibalismo.
- O líder da abadia, chamado simplesmente de Abade, chegou há mais de um século e não envelheceu um dia desde então. Ele ocasionalmente visita o Santuário do Sol Branco, mas não fala muito, e exige tributo na forma de vinho. Ninguém sabe seu nome verdadeiro ou de onde ele veio, e muitos acreditam que ele é o empregado de Strahd ou o próprio vampiro disfarçado.
- Ninguém da aldeia visita mais a abadia. O sino da abadia toca em momentos estranhos, dia e noite, e o lugar está cheio de gritos sinistros e gargalhadas horríveis e inumanas que podem ser ouvidas em toda a aldeia.

S4. Poço e Santuário

> Mesmo sob o céu cinzento, esta piscina no extremo norte da vila brilha e cintila. Perto de sua costa fica um velho terraço à beira do colapso. Uma estátua de madeira de um homem triste e de peito nu, com a pintura lascada e desbotada, está no terraço com os braços estendidos, como se esperasse ser abraçada.

O poço é alimentado por uma fonte subterrânea e foi abençoada há muito tempo por Santa Markóvia. Suas águas desafiam a corrupção, e qualquer um que beber dela pela primeira vez ganha o benefício de uma magia *restauração menor* (a água já teve uma magia ainda maior, mas enfraqueceu-se ao longo dos anos). A água tem um sabor doce e fresco.

O mirante é tão frágil que não é preciso mais que um vento forte para derrubá-lo. Permanece em pé porque é protegido dos elementos pelas árvores, paredes e penhascos circundantes. A estátua é uma representação do Senhor da Alvorada, posicionada de modo a alcançar o leste (a aurora). Os habitantes locais referem-se à estátua e o mirante como o Santuário do Sol Branco, embora não saibam por que seus ancestrais o chamaram assim.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, o item está escondido sob o mirante. O mirante deve ser demolido para alcançá-lo, e fazer isso não cai bem junto aos moradores locais. Se os personagens danificarem o mirante e não o consertarem, qualquer teste de Carisma que eles fizerem para mudar as atitudes dos aldeões terá desvantagem.

S5. Estrada em Espiral

A estrada em espiral que abraça o penhasco tem três metros de largura e é coberta por cascalho solto e pedaços de rocha quebrada. A subida é lenta e um pouco traiçoeira, e o ar vai ficando mais frio à medida que se aproxima do topo.

A estrada sobe 120 metros, dobrando-se duas vezes antes de chegar à área S6.

Áreas da Abadia

As áreas a seguir correspondem aos rótulos nos mapas da Abadia de Santa Markóvia, nas páginas 149 e 153.

Os párias que infestam a abadia são todos descendentes de uma família — os Belviews — e todos sofrem de alguma forma de loucura. Sempre que os personagens interagirem com um pária que não esteja detalhado aqui, role na tabela Loucura Aleatória (veja "Efeitos da Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*) ou escolha entre as opções disponíveis na tabela para determinar como a loucura do pária é expressa.

A maioria dos párias na abadia está trancada porque não se pode confiar que eles andem sem supervisão. Os únicos párias que são livres para se movimentar são os coveiros do Abade, Otto e Zygfrek, e seu fiel servo de duas cabeças, Clovin.

Clovin Belview toca o sino da abadia (área Sl 7) quando o Abade decide que é hora do jantar. O toque do sino faz com que todos os outros párias da abadia assobiem e gritem de excitação enquanto esperam ser alimentados.

As janelas da ala norte são feitas de vidro com chumbo que é translúcido - bom para deixar entrar a luz, mas não é bom para ver através delas. As janelas da ala leste estão quebradas e com venezianas danificadas.

S6. Portão Norte

A estrada da aldeia sobe acima da névoa para a borda larga em que a abadia está empoleirada. Uma leve camada de neve cobre as árvores e a terra rochosa.

A estrada de cascalho passa entre duas pequenas construções de pedra, de cada lado, que se estende por uma parede de cinco pés de altura, com três pés de espessura, de pedras desordenadas, unidas com argamassa. Bloqueando a estrada estão portões de ferro ligados às dependências por dobradiças enferrujadas. Eles parecem estar desbloqueados. Vista através dos portões, a abadia de pedra permanece quieta. Suas duas alas são unidas por uma muralha coberta de quinze pés de altura. Um campanário se projeta do topo da ala norte mais próxima, que também ostenta uma chaminé com fumaça cinzenta.

Os portões de ferro estão destrancados, mas guincham alto quando alguém os abre.

Dois guardas do portão estão de plantão, mas não estão acordados quando os personagens chegam (veja abaixo). Personagens que obtiverem sucesso em um teste de Destreza (Furtividade) CD 12 podem subir pela parede externa baixa sem acordá-los. Se um ou mais personagens falharem no teste, ou se os personagens abrirem os portões, os guardas se levantarão e cambalearão para confrontar os invasores.

Os guardas do portão são Otto e Zygfrek Belview, dois **párias** leais e maus (veja apêndice D). Eles dormem sob pilhas bolorentas de peles de animais. Ambos são servos leais do Abade, mas não tão bons em guardar. Se os personagens parecerem amigáveis, os párias escoltam-nos até o pátio (área S12) e pedem aos personagens que esperem lá enquanto buscam o Abade (área S13). Se os personagens parecerem hostis, os párias os deixam entrar, mas não os acompanham de bom grado.

Pendurado na parede interna de cada poste de guarda há uma rede tecida de galhos e arbustos de pinheiro, bem como uma pá. Otto e Zygfrek se cobrem com as redes quando passam pela vila à noite em busca de túmulos frescos para desenterrar.

Interpretando os Párias

Use as informações abaixo para interpretar os guardas párias, Otto e Zygfrek.

Otto Belview. Otto tem 1,4 metros de altura e agacha em vez de ficar de pé. Ele parece um anão sem barba com manchas de carne de burro cobrindo seu rosto e corpo. Ele tem um ouvido humano e um ouvido de lobo, e salientes focinho e presas de lobo. Seus braços e mãos são humanos, mas suas pernas e pés são leoninos e ele tem uma cauda de burro. Ele mal consegue falar Comum, e sua risada soa como um zurro de burro. Ele usa um manto de lã simples.

Otto Belview

Zygfrek Belview

Otto tem o recurso de salto em pé (veja o bloco de estatísticas do pária no apêndice D). Sua loucura é incorporada na seguinte declaração: "Eu sou a pessoa mais inteligente, mais sábia, mais forte, mais rápida e mais bonita que conheço".

Zygfrek Belview. Zygfrek tem 1,4 metros de altura. O lado esquerdo do rosto e do corpo está coberto de escamas de lagarto, o direito com tufos de pele de lobo cinza. Entre estes tufos está a pele humana pálida. Um de seus olhos é o de um felino, e seus dedos e mãos se assemelham a patas de gato com polegares oponíveis. Ela tem uma voz rouca e usa um manto cinza com guarnição de pele preta.

Zygfrek possui a caraterística Visão no Escuro (veja o bloco de estatísticas do pária no apêndice D). Sua loucura é incorporada na seguinte declaração: "Eu não gosto da maneira como as pessoas me julgam o tempo todo".

S7. Cemitério

Pinheiros raquíticos crescem na terra rochosa no cemitério perto da fundação da ala norte da abadia. As janelas da estrutura são painéis rachados de vidro com chumbo. Lápides antigas explodiram de uma fina crosta de neve no quintal. Além do muro baixo que circunda o cemitério, o chão desce. A aldeia fica a duzentos metros abaixo, e a vista é de tirar o fôlego.

Esculpido em cada lápide está o nome de um padre ou freira morto há muito tempo. Alguns dos nomes incluem o irmão Martek, o irmão Valen, a irmã Constance e a irmã Lenora.

Sepultura do Sol

A lápide marcada com X é esculpida com rosas e tem um recorte em forma de sol de 8 centímetros de diâmetro em seu lado leste. Gravado abaixo do recorte está o nome Petrovna. Se o santo símbolo de Tasha Petrovna (veja capitulo 4, área K84, cripta 11) é colocado no recorte, tanto o símbolo sagrado como o recorte desaparecem. Então leia:

Um raio de sol dourado rompe as nuvens a oeste e brilha sobre o túmulo. O nevoeiro e a escuridão encolhem com seu brilho quando a luz do sol faz com que a lápide se quebre e desmorone, revelando um anel interno.

O raio de sol dura 1 minuto. Se os personagens rompem a lápide sem colocar o santo símbolo de Tasha Petrovna nela, eles não encontram nada dentro de seus restos.

O anel é um *anel de regeneração*.

S8. Guarita do Jardim

Uma guarita fica na entrada dos jardins da abadia.

A guarita está vazia.

S9. Jardins

Aninhados entre penhascos ascendentes e profundos, há quatro terrenos retangulares cercados por uma muralha de cinco metros de altura. Coelhos brancos mordiscam nabos desenraizados pelo frio. Dois espantalhos sem vida, com escamas enchidas e cabeças de pano de saco, pendem de cruzes de madeira postas na terra fria e dura.

Se os personagens não tiverem passado pela ala leste, adicione:

A ala leste da abadia paira sobre o jardim, com as janelas quebradas escuras e perturbadoras. Uma porta leva a este edifício abandonado, que aparentemente não é tão abandonado como se poderia esperar. De dentro vem o riso e o lamento de coisas que não deveriam ser.

Os coelhos e os espantalhos são inofensivos. Os jardins contêm uma variedade de verduras e abóboras. A porta que leva à área S15 não está trancada.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, o item está escondido na garganta cheia de palha do espantalho mais ao sul. Se o tesouro é removido do espantalho, sete **inumanos** se erguem dos jardins e atacam. Eles usam uma farda esfarrapada da casa Strahd.

S10. Entrada da Abadia

Um muro de separação de quinze pés de altura une as duas alas da abadia. Por trás de suas ameias, dois guardas estão atentos, com suas feições obscurecidas pelo nevoeiro. Abaixo deles, na parede, há duas portas de madeira de três metros de altura reforçadas com faixas de aço. À direita dessas portas, presa na parede, há uma placa de cobre manchada.

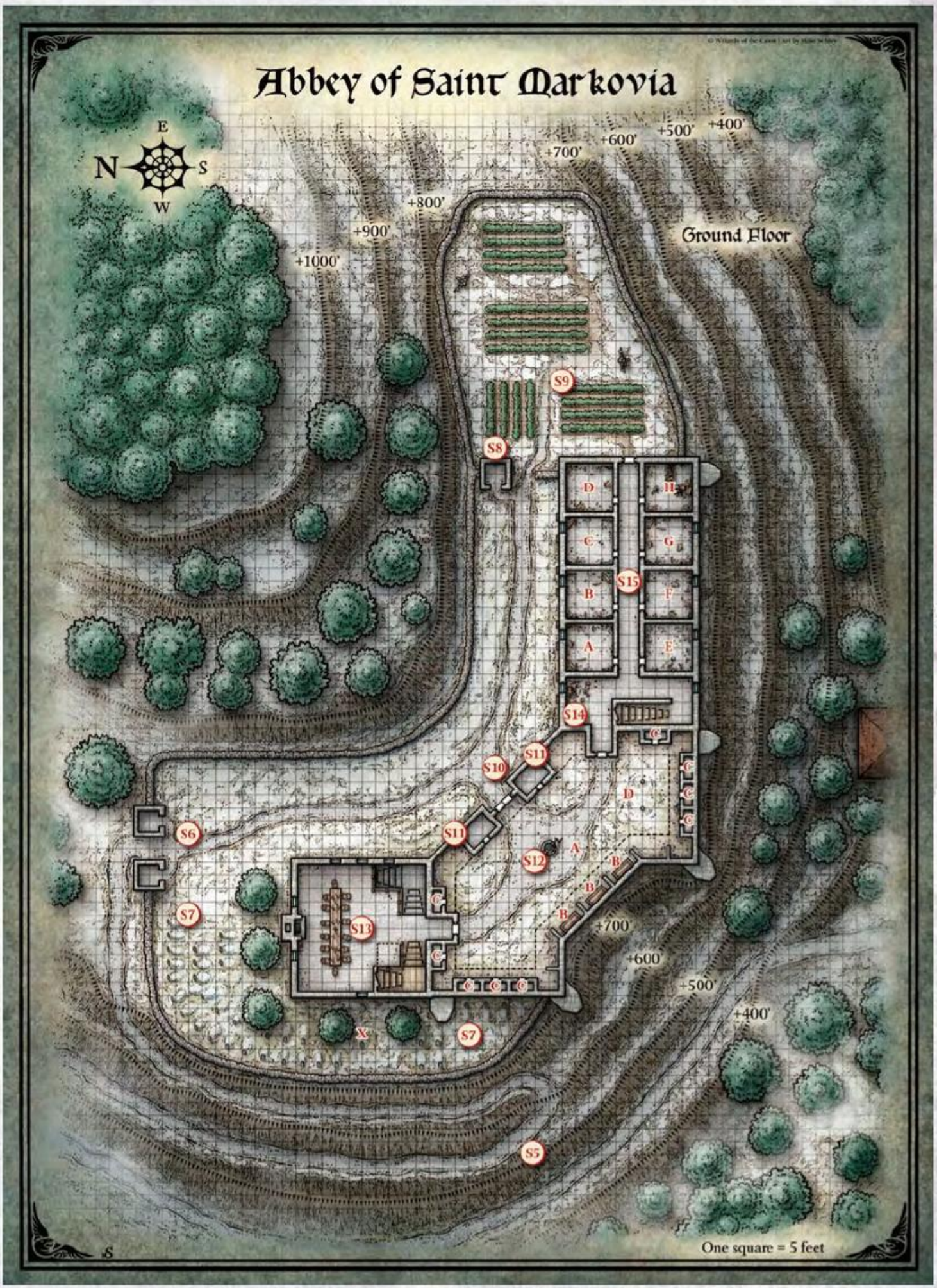
A placa tem o nome da abadia, sob o qual aparecem estas palavras: "Que sua luz cure todas as doenças".

Os "guardas" na parede são espantalhos que usam camisões de corrente corroídas e lanças enferrujadas (veja a área S18). Um personagem que tenha sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 discerne a charada.

As portas duplas são pesadas, mas destrancadas. Elas podem ser abertas para revelar um pátio enevoado (área S12).

S11. Guaritas Internas

Estes dois edifícios vazios ajudam a apoiar o muro de separação (área S18) que envolve o pátio (área S12). As portas de madeira que levam a elas estão destrancadas.


Abbey of Saint Markovia
E
N
S
W
+400'
+500'
+600'
+700'
+800'
+900'
+1000'
Ground Floor
S5
S6
S7
S8
S9
S10
S11
S12
S13
S14
S15
A
B
C
D
E
F
G
H
X
One square = 5 feet

S12. Pátio

A espessa neblina que preenche este pátio se agita como se estivesse ansiosa para escapar. O pátio é cercado por um muro de separação de quinze pés sobre o qual estão vários guardas de costas para você - ou assim parece a princípio. Está claro agora que esses guardas são meros espantalhos.

Portas de madeira ao norte e ao leste levam às duas alas da abadia. No centro do pátio há uma pedra bem equipada com um guincho de ferro, ao qual uma corda e um balde estão ligados. Ao longo do perímetro, debaixo da parede suspensa, há vários galpões de pedra com portas de madeira com cadeado, além de três alcovas rasas que contêm calhas de madeira. Dois postes de madeira estocados na terra rochosa têm anéis de ferro presos a eles, e acorrentado a um deles está um humanoide curto com asas de morcego e mandíbulas de aranha.

O silêncio é quebrado por gritos horríveis vindos dos galpões.

Se os personagens forem escoltados aqui por Otto e Zygfrek Belview (área S6), eles são solicitados a esperar no pátio enquanto o pária busca o Abade na área S13.

S12a. Poço

O poço tem 24 metros de profundidade. Escondendo-se a 6 metros de profundidade está um **pária** caótico e mal (veja o apêndice D) chamado Mishka Belview. Ele se agarra à parede do poço e se apressa para atacar qualquer um que acenda uma luz sobre ele.

Mishka Belview. Mishka tem 1,5 metros de altura e uma constituição estreita e magra. Ele tem três olhos de aranha vermelha no lado direito do rosto, enquanto o lado esquerdo parece humano. Ele tem uma pata de rã no lugar de sua mão esquerda e uma pata de corvo com garras onde seu pé direito deveria estar.

Ele tem a caraterística Patas de Aranha (veja o bloco de estatísticas do pária no apêndice D). Em sua loucura, ele descobriu que gosta de matar pessoas.

S12b. Cochos Velhos

Estes três cochos de cavalo estão gravemente apodrecidos e desmoronam se forem manuseados ou empurrados.

S12c. Galinheiros

Cada um desses galpões é trancado com um cadeado de ferro. Clavin Belview (área S17) carrega as chaves para esses bloqueios.

Se os personagens abrirem um galpão, leia:

Este galpão guarda os restos destruídos de vários galinheiros. Acorrentado à parede do fundo há um humanoide miserável com deformidades bestiais.

Há nove desses abrigos, cada um contendo um **pária** uivante ou chorão (veja apêndice D).

S12d. Postes Acorrentados

Anéis de ferro aparafusados a esses postes de madeira já foram usados para proteger cavalos. Acorrentado a um poste está um **pária** caótico e neutro (veja apêndice D) chamada Marzena Belview, a irmã mais velha de Mishka Belview (veja área S12a).

Se os personagens se aproximarem de Marzena, leia:

A criatura acorrentada ao poste bate as asas de couro e se agarra ao ar, mas não chega muito antes de suas correntes se esticarem. Ela esbraveja loucamente, gritando absurdos.

Marzena Belview é nervosa e tem medo de tudo e de todos, exceto Clavin Belview (área S17), a quem ela permite aproximar-se o suficiente para alimentá-la.

Marzena Belview. Marzena tem 1,3 metros de altura e tem uma postura encurvada. O cabelo preto longo e fibroso esconde muito do seu rosto, mas são claramente visíveis as mandíbulas da aranha e os dentes que substituem a boca humana. Ela tem os braços e as asas de um morcego, bem como um casco fendido no lugar do pé direito. Ela não permite que ninguém se aproxime o suficiente para desfazer seus grilhões, mas se suas amarras são magicamente destrancadas ou se suas correntes são quebradas de alguma forma, ela voa para longe e nunca mais volta.

Marzena tem a caraterística Voo (veja o bloco de estatísticas do **pária** no apêndice D). Sua loucura está incorporada na seguinte declaração: "Estou convencida de que inimigos poderosos estão me perseguindo e seus agentes estão em todos os lugares que vou. Tenho certeza de que estão me observando o tempo todo."

S13. Salão Principal

Música suave soa de cima, tocada em um único instrumento de cordas por algum mestre invisível.

O térreo é um grande salão de quinze pés quadrados com janelas de vidro chumbado. Um caldeirão fica em uma grade de ferro acima de um fogo em uma lareira, enquanto acima da lareira há um disco dourado gravado com o símbolo do sol. Em um canto, uma escada de madeira sobe para o nível superior, enquanto em outro canto uma escada de pedra desce na escuridão.

Várias cadeiras cercam uma mesa de madeira que se estende ao longo do comprimento da sala. Louças de madeira e candelabros de ouro estão bem arrumados sobre a mesa, atrás da qual está uma moça de pele de alabastro vestida com um vestido vermelho rasgado e sujo. Seu cabelo ruivo está bem embrulhado para não tocar seus ombros macios. Ela parece perdida em seus próprios pensamentos.

O abade é normalmente aqui, se ele está aqui, adicione:

Um jovem bonito com uma túnica marrom de monge gentilmente segura a mulher pela mão dela. Um símbolo sagrado de madeira pintado retratando o sol está pendurado em uma corrente no pescoço. Ele se move com a graça de um santo.

O Abade é um **deva** disfarçado (veja o apêndice D, assim como "Algo Velho" na seção "Eventos Especiais" no final deste capítulo). Ele usa um símbolo sagrado do Senhor da Alvorada em volta do pescoço. A mulher de vestido vermelho esfarrapado é Vasilka, um **golem de carne** que foi primorosamente montado para servir como a noiva de Strahd. Personagens a menos de um cinco pés de Vasilka podem ver as costuras em sua pele empoeirada, onde diferentes partes do corpo roubadas das sepulturas dos Krezkitas foram cuidadosamente costuradas.

O abade está ensinando Vasilka os melhores modos de etiqueta. Ele também pretende ensiná-la a dançar. Vasilka obedece a todos os seus mandamentos. Ela não pode falar, mas solta um grito profano se sofrer dano. Se for levada à fúria, ela luta até que o Abade volte a controlá-la ou até que ela seja destruída. Ela tem a força sobrenatural de um típico golem de carne apesar de seu tamanho menor.

O Abade não tem vontade de prejudicar os personagens. Ele sabe que Strahd os trouxe para a Baróvia por um motivo e não quer frustrar os planos de Strahd para eles. Seu comportamento calmo e agradável muda se eles se tornarem hostis ou se ameaçarem Vasilka. Ele perde seu disfarce e assume sua verdadeira forma angelical, esperando que a visão seja suficiente para fazê-los recuar.

O abade gostaria de encontrar um bom vestido de noiva para Vasilka. Se os personagens parecem amigáveis, ele pede ajuda para localizar um. Em troca, ele oferece a sua magia, concordando em conjurar ressuscitar mortos até três vezes a seu favor, ou dar a cada um deles o benefício de seu toque de cura. Se eles se recusarem a ajudar ou se comportarem de maneira grosseira, ele ordena que deixem a abadia imediatamente, atacando-os se recusarem e fazendo o máximo para manter Vasilka a salvo.

A música vem do andar de cima (área S17). A escadaria de pedra leva até a adega (área S16). As escadas de madeira sobem ao sótão e campanário (área S17). A panela de guisado na lareira contém vários galões de nabo quente e sopa de coelho, destinados aos párias presos nas áreas S12c e S15.

Interpretando o Abade

O abade acredita que ele é justo. Ele lamenta transformar os Belviews em párias horríveis, e ele considera sua prisão como necessária, para conter sua loucura. No que diz respeito à noiva de Strahd, ele acredita que ela é a chave para libertar a terra de sua maldição. O abade insano não pode ser convencido do contrário.

O abade compartilha suas crenças abertamente, alegando que suas decisões são baseadas na orientação do Senhor da Alvorada. Ele vai dar aos visitantes uma visita à abadia se eles parecerem amigáveis, mas ele se torna hostil se eles o ameaçarem ou a seus comandados.

Tesouro

O disco solar dourado pendurado acima da lareira vale 750 po. Tirar o disco da parede revela um nicho que contém uma *poção de cura superior* em um frasco de cristal e eletro (no valor de 250 po). Quatro candelabros de ouro (no valor de 250 po cada) repousam sobre a mesa.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, ele está escondido no nicho junto com a poção.

S14. Vestíbulo

> Esta sala costumava ser um escritório, como evidenciado pelos restos de uma mesa e uma cadeira, ambos os quais foram quebrados em pedaços. Um corredor ao sul leva a uma escada que sobe. Uma passagem escura para o leste é cheia de sussurros anormais, risadas malucas e odores bestiais.

As escadas levam até a área S20.

Se os personagens entrarem nesta área fazendo barulho ou carregando fontes de luz, o golem na área S15 é atraído para eles (a menos que já tenha sido derrotado).

S15. Hospício

> Este corredor sem luz tem múltiplas portas atrás das quais estão as criaturas que quebram o silêncio com suas gargalhadas loucas e maldições sussurradas. O fedor é avassalador.

Antes de partir para criar uma noiva para Strahd, o Abade tentou criar um golem mais rudimentar. Esta criatura percorre o salão, guardando incansavelmente o hospício da abadia e certificando-se de que nenhum pária escape. Quando os personagens avistarem pela primeira vez o golem, leia:

> Mesmo na escuridão, vocês podem ver uma forma monstruosa arrastando-se pelo corredor. Quando a escuridão não consegue mais esconder sua verdadeira natureza, seus olhos são arregalados por uma montagem aterrorizante de partes do corpo humano com mais de dois metros de altura.

Este **golem de carne** ataca qualquer um que não esteja na companhia do Abade ou Clovin Belview.

Nenhuma das portas do corredor está trancada. Se os personagens abrem e olham para dentro, eles veem que os cômodos de cada lado do salão estão mal iluminados por luz natural que se filtra através de janelas sujas e fechadas. A porta na extremidade leste do corredor leva para fora e pode ser aberta para revelar os jardins (área S9).

Os sessenta **párias** confinados aqui são alimentados em intervalos irregulares por Clovin Belview. O jantar é predito pelo toque do sino da abadia (área S17). Estes párias não são contidos, mas eles se recusam a deixar seus quartos por medo de serem mortos pelo golem ou expulsos da abadia e forçados a se defenderem sozinhos. Além de um punhal, cada pária tem sua própria tigela de sopa de madeira.

S15a. Párias Assustados

> Este cômodo já foi um quarto compartilhado, mas seu mobiliário foi destruído. Três párias guinchando se encolhem no sombrio canto noroeste. Um deles embala algo brilhante.

Três **párias** estão confinados aqui. Um deles embala um candelabro de latão polido como se fosse uma boneca. Qualquer tentativa de apanhá-lo faz com que os párias ataquem.

S15b. Párias Brigando

Quatro párias brigam em meio aos destroços desse cômodo, enquanto uma quinta observa e gargalha atrás de uma estátua de madeira, pintada em tamanho natural, de uma mulher santa usando um robe.

Cinco **párias** estão confinados aqui. Os quatro que estão lutando não estão tentando matar um ao outro, mas estão tentando afirmar o domínio. Eles param de lutar se um personagem os separar.

A estátua é de pouco mais de 1,5 metros de altura e esculpida a partir de um único pedaço de madeira. Representa Santa Markóvia. Uma inspeção atenta revela que está coberto por marcas de mordida.

S15c. Párias Conjurando

Sete párias estão sentados no meio desta sala, formando um anel. Eles parecem estar conjurando uma magia.

Estes sete **párias** estão tentando conjurar uma magia que fará com que o sino da abadia toque, para que o jantar seja servido. Eles estão falando bobagens não mágicas.

S15d. Párias Famintos

Nove párias estão no meio desta sala, começando pela porta em silêncio com olhares famintos em seus olhos.

Estes nove **párias** não foram alimentados a dias porque Clavin não gosta deles. Eles tentam matar e devorar qualquer personagem que puser os pés no quarto.

S15e. Horda Pária

Esta sala está lotada de parede a parede com párias chafurdando em sua própria sujeira. O chão está cheio de ossos roídos.

Dezesseis **párias** gritando estão confinados aqui. Os ossos são tudo o que restou do pária que pereceu e foi comido. Os sobreviventes imploram por comida.

S15f. Párias Cantando e Dançando

Oito párias cabriolam nos destroços deste quarto enquanto cantam um verso. Um deles segura uma estatueta de ouro reluzente enquanto conduz este desfile louco.

Os oito **párias** cantam a seguinte rima:

O demônio mora em sua casa escura
Sobre o pilar enevoado.
Primeiro ele vai provar seu doce, doce sangue
E então ele terá que matá-lo.

Eles choram se o tesouro deles lhes é tirado.

Tesouro. A estatueta dourada representa Santa Markóvia e vale 250 po. Ela concede a qualquer criatura de alinhamento bom que receba um bônus de +1 nos testes de resistência.

S15g. Bebês Párias

Filhotes imundos de párias embalam mais novos gritando nos cantos cheios de destroços da sala, enquanto vários outros gritam, rolam no chão e batem uns nos outros com gravetos.

Esta sala contém dez **párias**, três dos quais tendem a bebês párias não combatentes.

S15h. Forte dos Párias

Esta sala contém um forte feito de pedaços empilhados de móveis quebrados e cortinas rasgadas. De dentro do forte, você ouve um riso travesso.

Dois **párias** vivem no "forte", mas se recusam a sair a menos que sejam alimentados com comida. Enquanto escondido sob os destroços, eles têm cobertura de três quartos.

S16. Adega

Os degraus de pedra descem vinte pés até um porão que contém dez barris de vinho e uma estante de madeira em forma de L, cheia de garrafas de vinho.

Os barris no centro da sala estão vazios. Os nomes dos vinhos estão estampados nos barris, assim como o nome da vinícola: o Mago dos Vinhos. Os barris contra a parede leste contêm Uva Púrpura Triturada N.º 3, um vinho barato. Os quatro barris contra a parede sul contêm Moenda Dragão Vermelho, um bom vinho.

As prateleiras de vinho contêm trinta e três garrafas de Uva Púrpura Triturada N.º 3 e vinte e quatro garrafas de Moenda Dragão Vermelho.

Tesouro

Entre as garrafas de vinho no rack há uma sem rolha e uma etiqueta que se lê "Champanhe de Pisão" que contém um *pergaminho de banquete dos heróis* enrolado.

S17. Sótão e Campanário

Qualquer pessoa no muro de separação (área S18) que escuta na porta deste quarto ouve os tons suaves de um instrumento de cordas.

As escadas de madeira sobem vinte pés até um sótão com telhado inclinado e uma porta no centro da parede sul. Lanternas apagadas pendem das vigas e uma corda pende de um sino de bronze alojado no campanário a mais nove metros de altura. A sala é preenchida com o som da bela música - uma melodia tão encantadora que acrescenta um pouco de calor à sala congelante.

Uma mortalha negra cobre uma forma humanoide deitada sobre uma mesa de madeira. A música não faz nada para animá-la.

Uma cama amontoada de peles repousa no canto nordeste, cercada por garrafas vazias de vinho. Uma lâmpada de óleo queima em cima de uma mesa próxima, mostrando uma criatura atarracada que tem duas cabeças. Ele fica na beira da cama com um violão entre as pernas. Com um apêndice de garras crustáceas, ele segura o braço do instrumento enquanto passa um arco gentilmente através de suas cordas com a mão humana.

Este sobrado é onde o abade cria seus golens de carne. Agulhas, fios, serras e outras ferramentas estão em uma pequena mesa no canto noroeste.

Se alguém tocar a campainha, uma cacofonia irrompe do pátio e da ala leste enquanto os párias gritam: "Comida!" Os gritos duram até as criaturas serem alimentadas.

Clovin Belview, o servo do Abade, um **pária** maligno neutro de duas cabeças (veja apêndice D), reside aqui. Ele toca o violão lindamente quando está bêbado, e a música ajuda colocar sua cabeça meio formada para dormir. Escondidas sob as peles de sua cama estão três garrafas de Uva Púrpura Triturada N.º 3. Várias garrafas vazias de vinho estão espalhadas pelo chão ao redor da cama.

Interpretando Clovin

Clovin tem 1,5 metros de altura e tem uma forma de barril. Sua cabeça direita está totalmente formada e combina as características de um homem de cabelos irregulares com os de uma cabra, completa com chifres curtos. Sua cabeça esquerda tem cerca de metade do tamanho normal e tem um rosto macio de querubim parcialmente coberto com couro de crocodilo. Clovin tem uma pinça de caranguejo no lugar da mão esquerda e uma pata de urso onde deveria estar o pé direito. Ele usa um manto de monge mal ajustado com um cinto feito de corda de cânhamo.

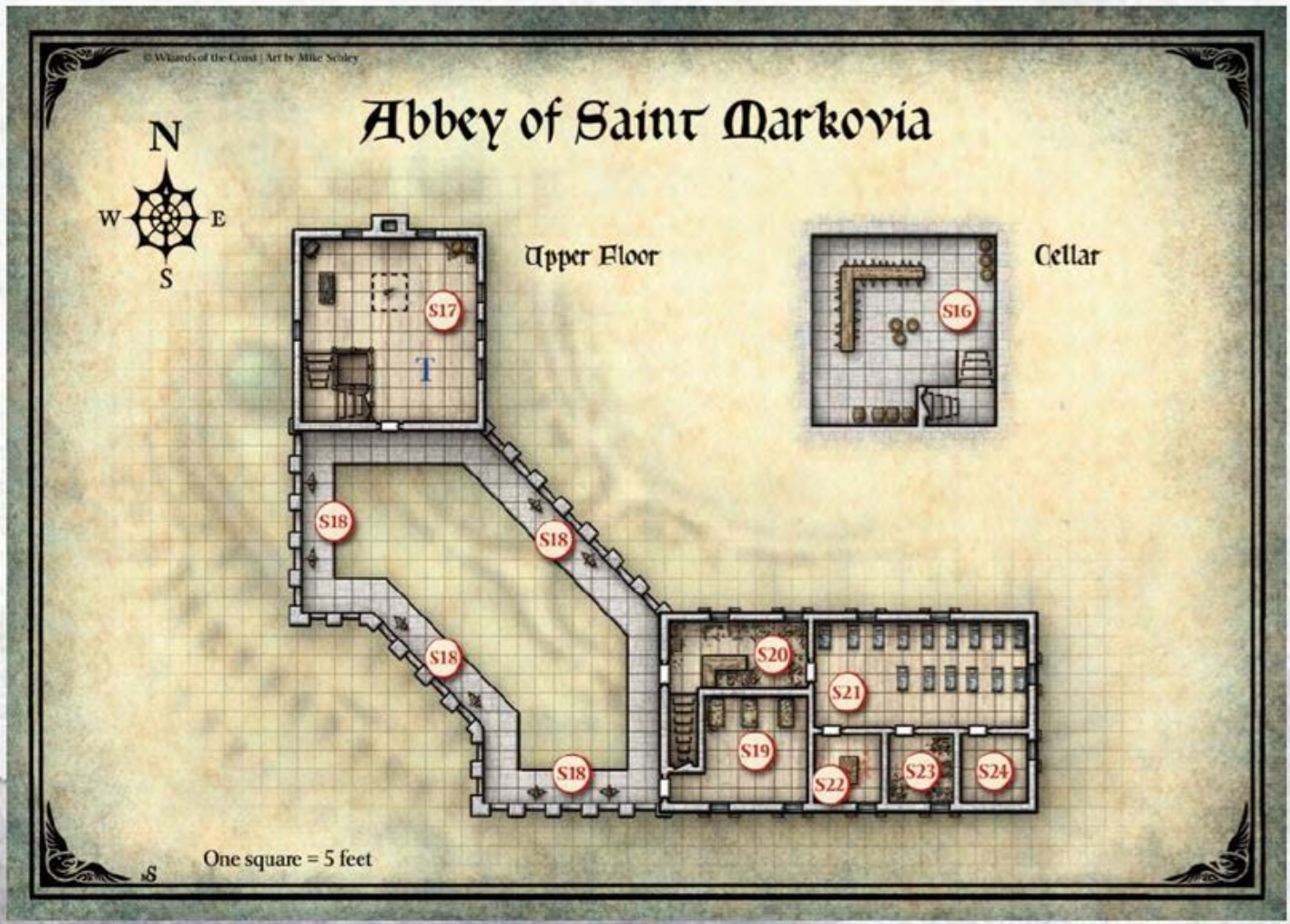
Clovin é o fiel déspota do Abade, mas ele é desprezado pelos outros párias, que o acusam de acumular comida e lentamente matá-los de fome. Ele os deixaria morrer de fome, mas o abade proibiu isso.

Clovin tem o recurso de duas cabeças (veja o bloco de estatísticas do pária no apêndice D). Sua loucura é incorporada na seguinte declaração: "Estar bêbado me mantém são". Ele está bêbado a maior parte do tempo, mas não na medida em que impede sua habilidade de combate, e seu desempenho musical melhora quando ele está inebriado.

A cabeça maior conduz toda a conversa. A cabeça menor tem a língua de uma cobra bifurcada e não pode fazer nada além de sibilar e fazer outros sons horríveis.

Destino de Teletransporte

Personagens que se teletransportam para este local da área K78 no Castelo Ravenloft chegam ao ponto marcado com T no mapa.



Clovin Belview

Coisa sob a Mesa

Se os personagens levantarem a mortalha negra cobrindo a mesa maior, leia:

> Abaixo da mortalha encontra-se uma criatura feita de partes do corpo costuradas. Você reconhece algumas dessas partes como suas próprias!

A criatura na mesa parece ser feita das partes do corpo dos personagens, o que, obviamente, não pode ser. A vontade de Strahd está aplicando um truque neles. Se um personagem toca a criatura horrenda, sua verdadeira aparência é revelada:

> Seus olhos pregam peças, pois o que realmente está no topo da mesa são partes de corpo cortadas, todas tiradas de mulheres frias, cinzentas e sem vida, todas esperando para serem costuradas em algo horrível.

As partes do corpo foram saqueadas das sepulturas em Krezk. Eles são restos de peças que o Abade não usou na criação da noiva de Strahd (veja área S13).

S18. Muro de Separação

> Espantalhos cobrem as paredes da abadia, olhando para fora. Eles usam cotas de malha rasgadas e carregam lanças com cabeças enferrujadas. O pátio abaixo está coberto de neblina.

Os espantalhos estão amarrados a estacas de madeira. Embora temerosos à distância, eles não têm vida.

É uma queda de 4,5 metros do topo da parede para o pátio. Qualquer criatura que caia sobre a parede sudoeste cai a 120 metros no penhasco.

S19. Barracas

> Os beliches que se desintegraram com a idade estão empilhados ao longo das paredes deste quarto mofado de nove metros quadrados.

Há muito tempo atrás, a abadia empregou guardas para defender suas muralhas, e eles foram aquartelados aqui.

Ezmerelda d'Avenir

Se os personagens ainda não a encontraram em outro lugar, a caçadora de vampiros **Ezmerelda d'Avenir** (veja apêndice D) está aqui, planejando seu próximo passo.

Ezmerelda entrou sorrateiramente em Krezk, invisível sob o manto da escuridão e seguiu para a abadia, na esperança de obter conhecimento sobre Strahd e seu domínio dos moradores de lá. Tendo conhecido a "noiva" do Abade e Strahd (área S13), Ezmerelda percebe que o Abade é insano. O abade disse a ela que espera que Strahd visite sua noiva. Ezmerelda decidiu esperar que o vampiro viesse, para que ela pudesse destruí-lo longe do castelo Ravenloft, longe de seu lugar de descanso. Ela está planejando criar um círculo mágico nesta sala como precaução adicional.

Como convidada do Abade, Ezmerelda é livre para ir e vir como quiser. Se os personagens parecem comprometidos em lutar contra Strahd, ela abandona seu plano e se oferece para unir forças com eles.

S20. Escritório Superior

> Um balcão de madeira em forma de um L fica na frente deste espaçoso escritório. Todos os outros móveis apodreceram, deixando pilhas de madeira mofada e panos desbotados.

A madeira do balcão é velha, macia e quebrada com facilidade. Nada de valor permanece aqui. Se os personagens ainda não limparam o hospício (área S15), eles podem ouvir os gritos, risos e gritos dos párias abaixo. O clamor continua enquanto exploram as áreas S21-S24 a leste.

S21. Hospital Assombrado

> Esta câmara espaçosa contém armações de ferro forjado dispostas em duas fileiras. Teias de aranha e pedaços de colchão podre se agarram a cada quadro.
>
> Três portas estão espaçadas ao longo da parede sul, cada uma com uma placa montada nela. Do oeste para o leste, as placas indicam Sala de Operações, Berçário e Necrotério.

Seis **sombras** assombram esta sala. Eles são os remanescentes das almas das trevas que pereceram aqui

há muito tempo. As criaturas esperam até que um ou mais personagens estejam pelo menos 3 metros dentro da sala antes de sair de dentro das sombras normais para atacar. As sombras não podem sair desta sala.

S22. Sala de Operações

> Uma mesa manchada de sangue fica no meio dessa sala vazia.

A primeira vez que um personagem toca a mesa, leia:

> Um grito enche o quarto - um grito que ecoa no tempo. Ele é seguido por outros gritos mais fracos daqueles que morreram sob a faca. Os gritos desaparecem até que eles não são nada mais do que memórias assombrosas.

Não há nada de valor aqui.

S23. Berçário

> Este quarto contém os destroços de velhos berços de madeira.

Se os personagens procurarem na sala, um deles (determinado aleatoriamente) verá uma figura refletida no vidro da janela: uma freira de vestes brancas, parada na porta. Um olhar para trás em direção à porta não revela nada ali, e o reflexo não pode ser visto novamente.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, está sob os destroços de um dos berços.

S24. Necrotério

> Um corvo pousa no peitoril da janela dessa sala vazia.

Se os personagens se aproximarem do **corvo**, ele voará até o ombro do espantalho mais próximo no jardim (área S9).

Um personagem que mata o corvo é amaldiçoado. Enquanto amaldiçoado, o personagem tem desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de habilidade. Uma magia *restauração maior*, uma magia *remover maldição* ou um efeito similar termina a maldição.

Eventos Especiais

Você pode usar um ou mais dos seguintes eventos especiais enquanto os personagens exploram Krezk e a abadia.

Algo Velho

Este evento pode ocorrer se os personagens não levantarem o filho do burgomestre, Ilya, dentre os mortos.

Se estiver vivo, o Abade descobre que Ilya morreu recentemente e, em seu disfarce humano, visita a cabana do burgomestre. Se um ou mais personagens estiverem lá, eles ouvirão uma batida na porta. Sem se incomodar em se apresentar, o abade diz ao burgomestre e sua esposa que ele quer ressuscitar o filho deles. Ele afirma que os "deuses da luz" querem que a linhagem Krezkov seja restaurada.

Os personagens podem tentar interferir na ressureição de Ilya Krezkov. Caso contrário, o burgomestre desenterra o cadáver do filho. Sem precisar dos componentes materiais necessários, o Abade conjura uma *reviver mortos*, retornando Ilya à vida com 1 ponto de vida. Anna Krezkova elogia o Abade e Santa Markóvia por este ato generoso antes de cuidar de seu filho. O burgomestre, com sua tristeza dissipada, teme que tenha julgado mal o abade e não tenha como recompensá-lo por esse ato supremo de bondade.

Desenvolvimento

Ilya Krezkov retorna à vida com uma forma aleatória de loucura indefinida (veja "Efeitos da Loucura" no capítulo 8, "Conduzindo o Jogo", do *Guia do Mestre*). O Abade usa a ressureição de Ilya como alavanca para fazer com que o burgomestre empreenda uma missão incomum (veja "Algo Emprestado" abaixo).

Algo Novo

Os personagens sabem que uma mulher Krezkita chamada Dimira Yolensky (LB humana não combatente) está prestes a dar à luz. Uma parteira local chamada Kretyana Dolvof (LB humana **plebeia**) é chamada à casa da mãe para entregar o recém-nascido. Na ausência de um padre, a esposa do burgomestre, Anna Krezkova, é chamada para supervisionar o evento abençoado e oferecer orações pela saúde da mãe e da criança.

Dimira dá à luz um menino saudável, mas o bebê não chora. Enquanto a mãe mima o bebê, os personagens que obtiverem sucesso em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 10 podem ver que Kretyana está profundamente perturbada. Se os personagens questionam a parteira, ela diz com confiança: "Aquela criança não tem alma. Muito triste".

Kretyana foi criada para acreditar que os recém-nascidos são desalmados se não choram, e ela passou a acreditar, com razão, que a maioria dos Barovianos carece de alma.

Algo Emprestado

O abade precisa de um vestido de noiva. Ele não confia nos párias para encontrar um, então ele faz uma visita ao burgomestre Krezkov e o instrui a obter um vestido dentro de um mês, seja como compensação por reviver seu filho morto (veja "Algo Velho" acima) ou sob pena de morte.

Ninguém em Krezk pode criar um vestido assim, deixando o burgomestre sem outra opção a não ser procurar em outro lugar. Sua esposa, Anna, diz que ela deveria levar pessoalmente um grupo bem-amado de Krezkitas para o leste até Vallaki.

Anna Krezkova (LB humana **nobre**) despede-se do marido e parte com dois guardas, quatro plebeus e uma mula carregada de provisões. Se os personagens estiverem presentes, o burgomestre pede que eles forneçam escolta. Se eles concordarem, verifique se há encontros aleatórios enquanto eles fazem o caminho ao longo da Velha Estrada Svalich, como de costume. Se os guardas dos portões de Vallaki são convencidos a deixá-los entrar, Anna e os personagens podem começar a procurar por um vestido de noiva ou uma costureira. Costureiras locais estão dispostas a fazer um vestido por 50 moedas, mas Anna não pode pagar, e o vestido não será terminado a tempo. As costureiras são rápidas

em apontar que a baronesa Lydia Petrovna, esposa do burgomestre de Vallaki, possui um lindo vestido de noiva branco (veja capítulo 5, área N3p). A baronesa, ansiosa por agradar, está disposta a desistir de seu vestido por uma boa causa, embora seu marido não permita e não se importe com os problemas de Krezk.

Se os personagens não acompanham Anna em sua busca, sua expedição é vítima dos perigos do ambiente selvagem e nunca mais volta. Krezkov envia mais aldeões para encontrá-los, e esses aldeões também ficam perdidos. Recusando-se a arriscar mais vidas, Krezkov visita a abadia pela primeira vez em sua vida e faz um apelo desesperado ao abade, que ignora o pedido. Personagens podem escoltar o burgomestre para a abadia ou escutar a conversa do burgomestre com o Abade. Se o fizerem, eles ouvem o Abade prometer "retribuição divina" como punição.

Na noite após a visita do burgomestre, o Abade liberta todos os párias do hospício da abadia (área S15) e os manda para a aldeia. Eles roubam porcos, galinhas e qualquer outra coisa que seja comestível. Nenhum dos aldeões é ferido, mas seus suprimentos de comida são esgotados, e 2d6 párias são mortos. Os párias sobreviventes retornam à abadia com sua pilhagem. O burgomestre está tão perturbado que se enforca nas vigas de sua casa alguns dias depois.

Os personagens podem impedir que isso aconteça entregando o vestido ao Abade. Eles também podem parar o caos impedindo os párias quando eles descem da abadia ou matando o Abade de antemão.

Desenvolvimento

Se o vestido de noiva de Lydia Petrovna for entregue ao Abade, ele honrará qualquer acordo que tenha feito com os personagens. Se os personagens recorrem a truques mágicos (por exemplo, criando um vestido ilusório), o Abade se torna hostil com eles uma vez que o engano é revelado.

Algo Azul

Este encontro ocorre se os personagens trouxerem Ireena Kolyana para Krezk, como o padre Donavich sugeriu (veja capítulo 3, área E5f).

Barão Krezkov

Baronesa Krezkova

Ireena ouve uma voz suave chamando por ela. Isso a leva para a beira do poço abençoado (área S4). Se os personagens a seguirem, leia:

> À medida que Ireena atinge a borda do poço, uma imagem surge em suas águas azuis cintilantes: um belo jovem de aparência amável e nobre. A tristeza em seus olhos se transforma em alegria súbita.
>
> "Tatyana!" ele diz. "Já faz tanto tempo! Venha, meu amor. Vamos ficar juntos finalmente."
>
> Ireena suspira e coloca a mão em seu coração. "Meu amado Sergei! Na vida, você era um príncipe e um homem de fé. Nós devíamos nos casar há muito tempo. Esse poço abençoado chamou seu espírito para mim?" Ela alcança a superfície da água enquanto uma mão de água sobe para pegar a dela.

Se os personagens interferirem, puxando Ireena para longe da água, uma mão afunda no poço, a imagem de Sergei se desvanece e ela chora enquanto grita seu nome.

Se os personagens permitirem que ela alcance a mão, leia:

> Ireena é puxada para o poço e abraça Sergei sob a água ondulante. Vocês nunca viram um casal mais feliz enquanto ambos começam a desaparecer da vista.

O espírito de Sergei leva Ireena um lugar onde Strahd não pode machucá-la. Ela está segura com ele.

Quer Sergei leve ou não Ireena, Strahd sente que os dois se encontraram. Ele reage da seguinte maneira:

> Um estrondo de trovão sacode a terra e nuvens escuras se acumulam em um rosto terrível. Uma voz profunda e escura vindo das montanhas grita: "Ela é minha!" Uma rachadura terrível ressoa quando um relâmpago azul divide o céu e atinge o poço.

Cada criatura dentro de um raio de 4,5 metros do poço deve realizar um teste de Destreza CD 17 ou ficará caída. A explosão derruba o velho mirante também. Uma criatura na água quando o raio cai deve fazer um teste de resistência da Constituição CD 17, sofrendo 44 (8d10) de dano elétrico em uma falha, ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

A ira de Strahd arruína a bênção do poço, tornando suas águas não mágicas e impedindo que o espírito de Sergei se manifeste nelas novamente.

Desenvolvimento

Se Sergei e Ireena são reunidos, Ireena não está mais dentro do alcance de Strahd. Strahd culpa os personagens por sua perda e procura destruí-los a partir deste momento. Não muito tempo depois, ele faz um de seus servos entregar uma carta aos personagens, convidando-os para o castelo Ravenloft. Se os personagens abrirem e lerem a carta, mostre aos jogadores o "Convite de Strahd" no apêndice F. Se os personagens forem em direção ao castelo, eles não terão encontros aleatórios ameaçadores pelo caminho.

Capítulo 9: Passagem Tsolenka

A PASSAGEM TSOLENKA É UMA ESTRADA DE cascalho que abraça o Monte Ghakis, escalando a grandes alturas. A estrada começa na encruzilhada do Rio Raven (capítulo 2, área R) e percorre onze quilômetros até uma entrada (áreas T1-T3) e uma torre de guarda (áreas T4-T6), bem como uma ponte de pedra (áreas T7-T9) que abrange o Rio Luna. Vento e neve fazem a viagem traiçoeira. Sem uma maneira de se manter quente, os personagens que não estão vestidos para o tempo frio sofrem os efeitos do frio extremo à noite (veja "Tempo" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*).

Áreas da Passagem

As seguintes áreas correspondem aos rótulos no mapa da Passagem Tsolenka na página 158. Essas estruturas são feitas de pedra bem ajustada e não podem ser escaladas sem o auxílio de magia ou um kit de escalada.

T1. Treliça Levadiça

Quando os personagens se aproximam do oeste, leia:

> A prateleira de rocha na qual a estrada de montanha se agarra fica estreita. À sua esquerda, os penhascos gelados sobem bruscamente em direção às nuvens escuras e ondulantes. À sua direita, o solo cai em um mar de neblina. À frente, através do vento e da neve, você vê uma alta parede de pedra preta alinhada com picos e encimado por estátuas de abutres demoníacos com cabeças de chifres. Situado no centro da parede há uma treliça levadiça de ferro fechado, atrás do qual queima uma cortina de chama verde.
>
> Do outro lado da parede escura, agarrando a borda da montanha, está uma torre de guarda de pedra branca coroada por estátuas douradas de poderosos guerreiros.

O portão tem 9 metros de altura. As paredes contíguas têm 6 metros de altura e são revestidas com cravos de pedra. Se os personagens contornarem o portão voando ou escalando sobre ele, as estátuas no portão (área T2) animam e atacam.

Se os personagens se aproximarem em 3 metros do portão movediço, ele guincha com o som do metal sobre o metal conforme ele sobe por conta própria. Permanece aberto por 1 minuto, então fecha.

T2. Estátuas Demoníacas

Estas estátuas são realmente dois vrocks petrificados. Se eles forem atacados, ou se os personagens contornarem o portão, os vrocks regressam em carne e atacam, perseguindo as presas que fogem e lutando até serem mortos.

T3. Cortina da Chama Verde

Uma cortina de chama esverdeada enche o arco leste do portão. Qualquer criatura que entrar na cortina pela primeira vez em um turno ou começar sua vez na chama verde, sofre 33 (6d10) de dano de fogo.

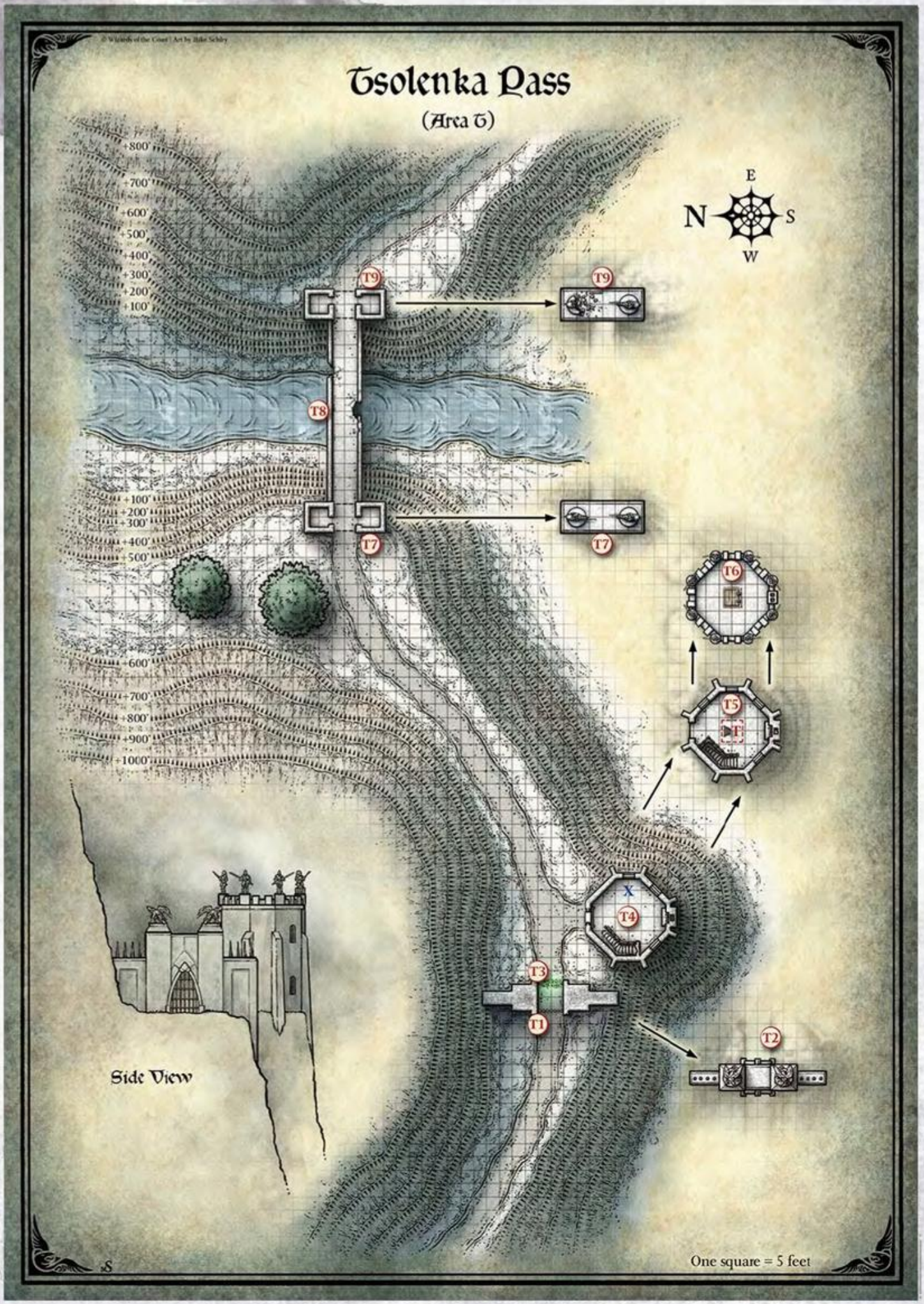
Uma conjuração bem-sucedida de *dissipar magia* (CD 16) suprime a cortina durante 1 minuto. A cortina também é suprimida dentro de um *campo antimagia*.

T4. Torre da Guarda, Andar Inferior

A porta da torre é feita de madeira maciça e trancada por dentro. Um personagem pode forçar para abrir a porta com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 22.

A ESTRADA SINUOSA E EM SUBIDA, FAZENDO *um longo desvio para esta borda do Monte Ghakis. O ar ficou mais frio, não mais aquecido, e os fragmentos de neve tornaram-se mais frequentes até ficarem contínuos.*

— Strahd von Zarovich
em *Eu, Strahd: Memórias de um Vampiro*


Tsolenka Pass
(Area T)
© Wizards of the Coast | Art by Blake Scholz
+800'
+700'
+600'
+500'
+400'
+300'
+200'
+100'
E
N
S
W
T9
T9
T8
T7
T7
T6
T5
T4
T3
T1
T2
X
Side View
One square = 5 feet

> Uma lareira fria fica em frente à porta, o vento uivando pela chaminé. Uma escadaria de pedra está na parede sul. Três janelas têm vista sobre um mar nebuloso.

As escadas sobem por 6 metros para a área T5.

Destino do Teleporte

Personagens que se teletransportam para este local da área K78 no Castelo Ravenloft chegam ao ponto marcado com um X no mapa.

T5. Torre da Guarda, Andar Superior

> O nível superior da torre é uma geladeira com janelas colocadas em quase todas as paredes. Uma escada de ferro enferrujada parafusada ao chão e ao teto conduz a um alçapão de madeira. Pendurado acima da lareira de pedra está uma cabeça de um lobo terrível. O vento que vem pela chaminé uiva em seu lugar.

O alçapão no teto empurra aberto com um grito agudo, revelando o telhado (área T6) e o céu cinzento tempestuoso.

T6. Telhado da Torre da Guarda

> Três metros de altura, estátuas banhadas a ouro no topo dos parapeitos denteados que guarnecem a torre, voltadas para fora. Cada uma retrata uma cavaleira portando uma lança. O vento frio agita a neve, sob a qual você vê esqueletos humanos vestidos em malhas enferrujadas.

O telhado está a 12 metros de altura e 164 metros acima do vale enevoado abaixo. Um alçapão de madeira no assoalho guincha enquanto é puxado ao abrir, revelando a área T5 abaixo.

Os esqueletos são os restos de quatro guardas que ocuparam este posto há muito tempo. Os personagens que vasculharem nos restos encontram pedaços esfarrapados de pano, arcos e flechas quebrados, lâminas enferrujadas em bainhas arruinadas e cotas de malha enferrujada.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revelou que um tesouro está aqui, leia:

> A neve rodopiante assume as formas de mulheres magras, jovens. O vento uiva, "Afaste-se! O tesouro é nosso!

As formas são seis donzelas de neve. Use as estatísticas do **espectro**, com as seguintes modificações:

- As donzelas da neve têm imunidade a dano por frio.
- O ataque de Dreno de Vida das donzelas de neve causa dano por frio em vez de dano necrótico.

As donzelas de neve não falam, nem estão interessadas em ouvir quais os personagens que não sairam imediatamente, as donzelas de neve atacam. Quando a última donzela de neve for derrotada, o tesouro que os personagens procuram magicamente aparece na neve rodopiante no telhado.

T7. Arco Oeste

> Quando os personagens se aproximarem da ponte, leia: A passagem nevada chega a um desfiladeiro atravessado por uma ponte de pedra. Em cada extremidade da ponte está um arco de pedra de nove metros de altura e nove metros de largura. Em cima de cada um estão duas estátuas de cavaleiros blindados a cavalo com lanças, cobrando um ao outro. O vento corta e uiva como lobos quando passa pelo desfiladeiro.

O arco oeste contém postos de guarda vazios, um de cada lado da ponte. Estas câmaras de 3 metros de largura fornecem alguma proteção contra o vento uivante.

T8. Ponte de Pedra

> As paredes baixas que cercam a ponte de pedra caíram em alguns lugares, mas a ponte parece intacta. Um cavaleiro encoberto com um manto preto em um cavalo de cor de carvão protege o meio da ponte.

O cavaleiro encoberto é uma manifestação de Strahd von Zarovich — uma advertência sombria para não avançar mais. Se os personagens interagem com a manifestação de qualquer forma, o cavaleiro e o cavalo se dispersam como cinzas ao vento.

Cento e cinquenta e dois metros abaixo da ponte fica o Rio Luna, escassamente visível através da névoa. Embora escorregadia em alguns lugares, a ponte de 3 metros de largura, 27 metros de comprimento é segura para atravessar.

T9. Arco Leste

> Uma das estátuas no topo deste arco desmoronou, deixando apenas os quartos traseiros do cavalo intacto. A passagem da montanha continua adiante.

Este arco contém postos de guarda de 3 metros quadrados, um em cada lado da ponte: Ambos os quartos estão vazios.

Além deste arco, a Passagem de Tsolenka abraça a montanha por 4,8 quilômetros antes de se ramificar para o norte e para o sul. O lado norte leva ao Templo Âmbar (capítulo 13). O lado sul continua a envolver o Monte Ghakis até que termina na névoa mortal que envolve Barovia (veja capítulo 2, "Brumas de Ravenloft").

Eventos Especiais

Você pode usar um ou ambos os eventos a seguir conforme os personagens fazem o seu caminho ao longo da Passagem Tsolenka.

Roca do Monte Ghakis

À medida que os personagens atravessam a ponte de pedra (área T8) de leste a oeste — possivelmente em seu caminho de volta do Templo Âmbar (capítulo 13) — são descobertos por um roca que sobreviveu nas montanhas por milhares de anos. O roca tem um

grande ninho no topo do Monte Ghakis ao sudeste e se alimenta de peixes no lago nas proximidades.

Quando o Roca do Monte Ghakis aparecer, leia:

> Mergulhando em direção à ponte está uma criatura de tamanho sobrenatural — um pássaro tão monstruoso que suas asas encobrem o céu.

O roca ataca uma criatura aleatória na ponte, apanhando um cavalo ou uma mula, se estiver disponível. Caso contrário, ele ataca um membro do grupo. Ele não alcança personagens que se esconderem nos postos de guarda em qualquer extremidade da ponte. Se ele não tem nada para atacar em seu turno, o roca solta um grito horrível e voa de volta ao seu ninho.

O Ataque do Chifre Sangrento

Conforme os personagens fazem o seu caminho ao longo da Passagem Tsolenka, eles encontram uma besta que os druidas e furiosos de Baróvia chamam de Sangzor ("Chifre Sangrento"):

> A estrada à frente corta a encosta da montanha, subindo abruptamente para um lado e caindo no outro lado. Névoa e neve reduzem extremamente a visibilidade, e o vento uivante atravessa vocês cortando como uma faca.

Se nenhum dos personagens tiverem um valor de Sabedoria (Percepção) passiva de 16 ou mais, o grupo é surpreendido. Caso contrário, leia:

> Um bode de dois metros e setenta centímetros de altura está no topo de um penhasco acima de vocês, sua pele cinza mistura-se perfeitamente com a rocha da montanha. Ela abaixa a cabeça, e a maldade brilha nos seus olhos.

Sangzor é um **bode gigante** conhecido por sua resistência sobrenatural e má índole. Os povos da montanha têm caçado ele por anos. Modifique suas estatísticas da seguinte forma:

- Tem uma Inteligência de 6 (-2 de modificador) e é caótico e mau.
- Tem 33 pontos de vida.
- Tem a resistência a dano de concussão, cortante e perfuração dos ataques não mágicos.
- Seu nível de desafio é 1 (200 EXP).

O bode gigante desce a montanha em uma investida (usando sua característica de Investida) e chifra um personagem. Se o ataque acertar o alvo falhar em sua jogada de proteção, ele será arremessado da montanha, caindo 30 metros da encosta.

O bode foge se receber 10 pontos de dano ou mais. A névoa e a nevasca impedem de ver qualquer coisa mais do que 18 metros de distância. Uma vez que o bode estiver fora de vista, ele desaparece através de uma fenda.

Desenvolvimento

Um personagem que usar a pelagem de Sangzor pode comandar o respeito dos furiosos que habitam o domínio de Strahd. Eles não atacarão o personagem ou os companheiros desse personagem a menos que provocados.

Capítulo 10: As Ruínas de Berez

Muito tempo antes de Ireena Kolyana, existiu uma plebeia de Berez chamada Marina.

O vampiro Strajd conheceu Marina pela primeira vez em uma pequena vila na costa do Rio Luna. Marina tinha uma semelhança avassaladora com sua amada Tatyana, tanto em aparência quanto em modos, e ela virou a obsessão de Strahd. Ele a seduziu na calada da noite e se alimentou de seu sangue, mas antes que ela pudesse ser transformada em sua cria, o burgomestre de Berez, Lazlo Ulrich, com a ajuda de um sacerdote local chamado Irmão Grigor, mataram Marina para salvar sua alma de ser condenada. Enfurecido, Strahd matou o padre e o burgomestre, e então usou seu poder sobre a terra para transbordar o rio e inundar a vila, forçando todos na vila a fugirem. Após, um charco se formou, prevenindo que moradores voltassem. Berez tem sido um local em maior parte abandonado desde então.

As ruínas de Berez são agora lar de **Baba Lysaga** (veja apêndice D), uma figura quase mítica ligada ao passado de Strahd. Uma eremita, que passa a maior parte do tempo fabricando e animando espantalhos para caçar e matar os corvos e homens-corvos que infestam a região dominada por Strahd. Quando não está trabalhando com feitiços maléficos, Baba Lysaga sacrifica bestas para a Mãe da Noite e coleta seu sangue, para banhar-se em sangue em noites de lua nova, em um ritual para anular os efeitos da idade extremamente avançada.

Baba Lysaga recentemente roubou uma gema mágica dos vinhedos dos Magos dos Vinhos (capítulo 12), na esperança de que homens-corvo que protegem o vinhedo tentem recuperá-la. Ela mantém a gema em sua cabana como isca para atrair seus inimigos para suas mortes. A gema deu a ela uma aparência de vida.

Aproximando-se das Ruinas

O texto dentro da caixa a seguir presume que os personagens se aproximem de Berez pelo norte, ao longo da trilha que vem da Velha Estrada Svalich. Se eles se aproximarem de uma direção diferente, não leia a primeira sentença.

> A trilha se estreita através do rio por vários quilômetros. A poeira e grama logo viram charco ao longo da trilha que se dissolve em terra esponjada com protuberâncias de mato e poças de água estagnada. Espalhado pelo charco existem cabanas velhas de plebeus, suas paredes cobertas com bolor negro, seus telhados com reentrâncias em maior parte. Estes sobreviventes decrépitos parecem ter afundado na paisagem, como se tivessem a muito tempo desistido de escapar da lama densa. Em todo lugar que se olha, nuvens negras de moscas disparam em direções aleatórias, famintas por sangue.
>
> A neblina é muito mais fina no lado oposto e distante do rio, onde em meio a um círculo de pedras rúnicas negras uma luz brilha intermitentemente.

O rio varia em profundidade, porém nunca tem mais que 3 metros de profundidade. Muriel Vinshaw, uma homem-corvo em forma humana espreita pelo circulo rúnico de pedras (area U6) e usa uma lanterna para sinalizar os heróis. Na vila, neblina previne que uma criatura consiga ver outra criatura ou objeto a mais de 24 metros de distância.

Eu não tinha nada a mais *para dar se não meu próprio sangue vital, mas era a escolha dela tomá-lo. Ela seria enfim minha noiva.*

— Strahd von Zarovich em I, Strahd: As Memórias de um Vampiro

Algumas sessões de estrada de terra sobreviveram, e estes lugares não são terreno difícil. O charco, no entanto, é terreno difícil. Sempre que os personagens tiverem um descanso curto ou longo no charco, mesmo que eles se protejam em alguma ruína, eles são abordados por 1d4 enxames de moscas famintas (use as estatísticas do **enxame de insetos** [vespas] no *Manual dos Monstros*). Os enxames não incomodam os personagens nas áreas U3 e U5.

Os Espantalhos do Charco

Sete **espantalhos** fazem guarda nos charcos. Eles aparentam normais, espantalhos sem mágica enchido com penas de corvos até que um ou mais deles sejam atacados, Baba Lysaga comande-os a atacar, ou até que alguém ative as caveiras uivantes que cercam o cercado para cabras (veja área U2).

Áreas de Berez

As áreas a seguir correspondem à marcações no mapa de Berez na página 164.

U1. Cabanas Abandonadas

> Conforme se aproxima desse aglomerado de cabanas em ruínas separadas por pequenas muretas de pedra, pode-se ver resquícios de uma estrada de terra que ainda se mantém intacta.

As cabanas contêm mobília apodrecida e nada de valor. As paredes que separam as cabanas são de 90 centímetros e facilmente escalados ou ultrapassados.

U2. Mansão de Ulrich

> Em direção ao extremo sul da aldeia encontram-se os restos de uma mansão construída em um terreno mais alto. Foi reduzido a pilhas de pedra e madeira podre. Vazia, as janelas arqueadas olham para você. Ao sul da ruína, um jardim indomável corre desenfreado, cercado por paredes quebradas que não conseguem contê-lo. Ao leste da ruína, alguém ergueu uma grossa cerca de madeira, formando um pátio circular na qual vários bodes são encurralados. Sobrepor os postes da cerca estão crânios humanos.

A mansão arruinada está repleta de restos de mobiliário e decoração apodrecidos. O último burgomestre de Berez, Lazlo Ulrich, assombra a ruína como um **fantasma**. Se os personagens investigarem a mansão, o fantasma aparece diante deles:

> Um fantasma toma forma nas brumas, assumindo a forma gigante de um homem, suas características mutiladas e suas entranhas saindo como cordas esfiapadas. Apesar de sua presença intimidante, a aparição tem um brilho de servilismo em seus olhos. "Por que vocês invadem minha moradia? Begone, eu suplico você!

Strahd se recusa a deixar o espírito do burgomestre Ulrich encontrar seu descanso por causa do que fez com a pobre Marina. O fantasma conta o triste conto de Marina, se solicitado. Somente ao convencer Ulrich de que a Marina renasceu sob a forma de Ireena Kolyana, os personagens podem acalmar o espírito torturado. O fantasma deve ver Ireena em carne e osso, e não pode viajar além dos limites da mansão arruinada.

O fantasma de Ulrich é neutro e bom. Ataca se ameaçado ou se os personagens começam a procurar na mansão arruinada por tesouro. Se o fantasma for reduzido a 0 pontos de vida, ele retoma forma após 24 horas. Os personagens só recebem pontos de experiência pelo fantasma se eles colocam o espírito de Ulrich para descansar, e não ao derrotarem o fantasma em combate.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura das cartas revelar que um tesouro está escondido em Berez, o fantasma de Ulrich aponta os personagens para a verdadeira localização do tesouro, dizendo que isso tudo é papo-furado:

> Siga em direção ao oeste. Duzentos passos da mansão há um monumento para minha loucura e o tesouro que vocês procuram.

Personagens que seguirem as instruções de Ulrich terminam na área U5.

Adega

Enterrado sob os escombros dentro da mansão há uma escada de pedra que leva a uma adega intacta. Um único personagem pode limpar os escombros em 4 horas, e vários personagens que trabalharem juntos, podem reduzir o tempo proporcionalmente. A adega é uma câmara de 9 metros quadrados com paredes de pedra argamassa, um teto de 3 metros de altura suportado por vigas de madeira e um chão submerso sob 7,5 centímetros de água estagnada. A adega contém duas dúzias de barris vazias e apodrecidas da adega dos Magos dos Vinhos. Cada barril é rotulado Champanhe de Pisão.

Jardim

O jardim atrás da mansão arruinada avançou ao selvagem. Escondidos atrás de altas ervas, e videiras espinhosas estão esculturas nuas de homens e mulheres graciosas, bem como bancos de pedra esculpidos.

Quatro **cobras venenosas gigantes** atacam personagens que se arriscam mais de 3 metros dentro do jardim.

Curral de Bodes

Baba Lysaga captura bodes e usa seu sangue em seus rituais de longevidade. Nove **bodes** estão presos atrás dessa cerca. Cinquenta crânios humanos estão guarnecidos na parte superior dos postes da cerca, espaçados a cada 3 metros de distância.

Não há portão na cerca, e Baba Lysaga usa seu crânio voador (veja área U3) para entrar e sair do curral. Se os personagens tentam dar liberdade aos bodes, desmontando ou danificando parte da cerca, os crânios a cima dos postes da cerca começam a uivar e continuar a uivar por 1 minuto. A algazarra atrai Baba Lysaga, que chega em seu **crânio voador** no número de iniciativa 20 em 2 rodadas. Os crânios ao uivar também atraem os sete **espantalhos** do pântano (veja "Os Espantalhos do Charco" acima). Role iniciativa uma vez para todos os espantalhos.

U3. Cabana de Baba Lysaga

Alguém construiu uma cabana de madeira em ruínas no tronco do que antes era uma enorme árvore. As raízes apodrecidas do cepo subiram da lama como pernas de uma gigantesca aranha.

Uma porta aberta é visível de um lado da cabana, sob a qual flutua o crânio de cabeça para baixo de um gigante. Flanqueando a porta da cabana estão duas gaiolas de ferro que balançam como ornamentos hediondos dos beirais. Dezenas de corvos estão presos em cada um deles. Eles grasnam e agitam suas asas animadamente quando vocês se aproximam.

Baba Lysaga (veja apêndice D) está dentro de sua cabana, a menos que tenha sido atraída por atividade em outro lugar. Os grasnidos dos pássaros são música para seus ouvidos, mas o barulho torna impossível para ela ouvir alguém se aproximando. Apenas o uivo dos crânios na área U2 ou sons altos de combate nas proximidades são suficiente para serem ouvidos sobre o grasnido.

Dentro de cada gaiola há um **enxame de corvos** que atacam ferozmente Baba Lysaga e seus espantalhos se libertados. Cada gaiola é mantida fechada por uma magia *tranca arcana* de Baba Lysaga, e abri-lo requer uma magia *arrombar* ou um teste de Força CD 20 com sucesso. Um personagem também pode abrir o cadeado com as ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

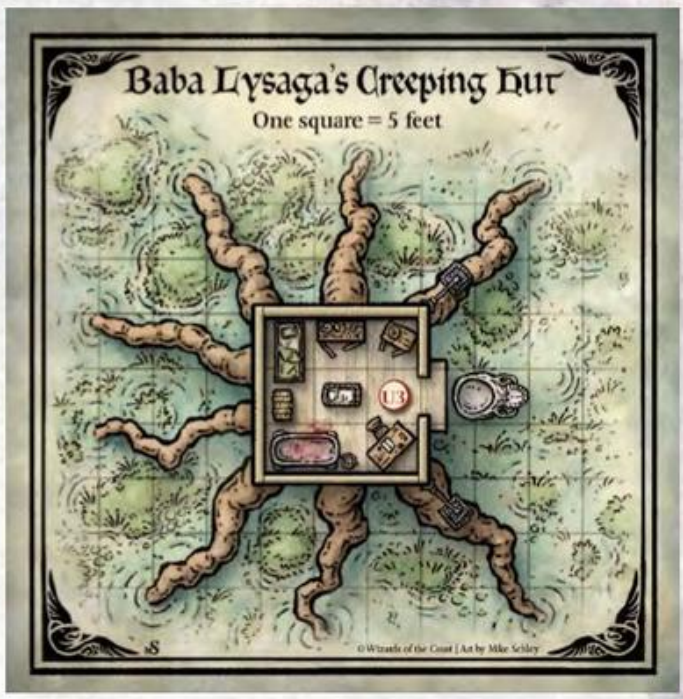
Crânio Gigante

O crânio de cabeça para baixo que flutua ao lado da cabana é o crânio de um gigante da colina que Baba Lysaga escavou e transformou em um meio de transporte. Ele paira no lugar até que Baba Lysaga o comande a voar, o que ela só pode fazer enquanto estiver dentro dele. Tem um deslocamento de voo de 12 metros. Ninguém mais pode controlar o crânio. Uma criatura dentro do crânio tem três quartos de cobertura contra ataques feitos de fora do crânio. O crânio é grande o suficiente para manter uma criatura Média. Tem CA 15, 50 pontos de vida e imunidade a dano de veneno e psíquico.

Interior da Cabana

A cabana tem quatro metros e meio de largura e está cheia de móveis antigos, incluindo uma cama de madeira, um armário de vime, um armário fino, uma mesa de madeira, um banquinho, um baú de madeira reforçado com bandas de latão e uma banheira de ferro manchada com sangue. No meio da sala há um horrendo presépio de madeira com uma pequena criança angelical sentada nele. Todos os móveis, exceto o berço, são aparafusados ao chão. Sob o berço, uma luz verde penetra através das rachaduras entre as tábuas apodrecidas.

A criança e o berço são ilusões criadas por Baba Lysaga usando uma magia *ilusão programada*. Baba Lysaga se refere à criança como "Strahd" e criou a ilusão por



loucura, porque ela se considera uma mãe protetora.

Por baixo das tábuas apodrecidas da cabana encontra-se uma cavidade de um 1 metro de profundidade contendo a jóia mágica verde brilhante que Baba Lysaga tirou da Vinícola Mago dos Vinhos. Esta gema anima a cabana (veja "A Cabana Rastejante" na seção "Eventos Especiais" abaixo). As tábuas do chão podem ser arrancadas ou esmagadas com um teste de Força CD 14 bem sucedido. Personagens também podem romper o chão causando 10 pontos de dano a ele. A cabana, no entanto, não abre mão da pedra preciosa com facilidade (veja "Cabana Rastejante de Baba Lysaga" no apêndice D). Se a gema for destruída ou removida da cavidade, a cabana fica incapacitada.

Baba Lysaga mantém vestes sujas no guarda-roupa e vários componentes mágicos no armário de vime. A banheira é onde ela se banha ritualmente no sangue para prevenir o envelhecimento (veja "Presentes da Mãe Noite" na seção "Baba Lysaga" no apêndice D). Se os personagens se aproximarem da cabana no momento apropriado sem serem notados, eles poderão ver o banho de Baba Lysaga.

Tesouro

O baú de madeira na cabana é protegido por um *glifo de vigilância* que requer um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) da CD 17 para encontrar. O glifo causa 5d8 de dano trovejante quando acionado. Abrir a tampa libera quatro **garras rastejantes** que lutam até serem destruídas. Também contidos no baú estão vários itens que Baba Lysaga tirou de aventureiros mortos ao longo dos anos:

- 1.300 po
- Cinco pedras preciosas de 500 po
- Um frasco contendo *óleo de precisão*
- Dois *pergaminhos de magia* (*curar ferimentos em massa* e *revivificar*)
- Uma bolsa contendo dez *projeteis de funda +1*
- Um conjunto de *flautas assombradas*
- Uma *pedra de boa sorte*

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, está no baú com os outros itens.

U4. Jardim da Igreja

Através do nevoeiro você vê a casca vazia de uma antiga igreja de pedra, ao norte da qual há um cemitério de lápides inclinadas cercadas por uma cerca de ferro em estado de desintegração. Metade do cemitério afundou na lama.

Caixões apodrecidos e ossos mofados estão enterrados no cemitério. Personagens que exploram a igreja eviscerada encontram os restos podres de um púlpito e um velho sino de ferro, meio imerso no pântano, em meio aos restos de um campanário desmoronado.

U5. Monumento à Marina

Strahd teve este monumento erguido após a morte de Marina. O monumento está oculto no pântano, e os personagens provavelmente não o encontrarão sozinhos a menos que vasculhem a área completamente. Se colocarem o espírito do burgomestre Ulrich para descansar (veja a área U2), ele os aponta para esse local antes de desaparecer. Sem a orientação de Ulrich, os personagens devem entrar na praça em que o monumento está localizado e procurar nessa área. Um personagem que pesquisar a área por 10 minutos pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, encontrando o monumento em um sucesso. Se o monumento não for encontrado, o teste poderá ser repetido após outros 10 minutos de pesquisa.

O seguinte texto na caixa assume que os personagens encontraram Ireena Kolyana. Se não, não leia a frase que a menciona.

Escondido pela neblina e elevado a poucos metros acima do pântano ao redor, há um terreno alto, com apenas três metros de lado, cercado por uma cerca de ferro em desintegração. No centro do entrecho há um monumento de pedra em tamanho real, esculpido à semelhança de uma camponesa ajoelhada segurando uma rosa. Embora seus traços sejam cinzentos e desgastados pelo tempo, ela tem uma notável semelhança com a Ireena Kolyana. Esculpido na base do monumento está um epitáfio.

O epitáfio diz o seguinte: Marina, Tomada pelas Brumas.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, ele está escondido em uma cavidade abaixo do monumento, que pode ser derrubado ou movido para o lado por alguém que faz um teste bem-sucedido de Força CD 15.

Se os personagens perturbarem o monumento, leia:

As rãs coaxantes e os grilos estridentes ficam silenciosos, e o odor fétido da decadência aumenta. Você ouve o arrastar de passos pesados através da lama e da água, enquanto formas cinzentas inchadas saem do nevoeiro.

Sete cadáveres humanos distendidos surgem da lama a oeste do monumento. Esses cadáveres ambulantes estão a 18 metros de distância quando vistos pela primeira vez. Use as estatísticas do **plebeu** para os cadáveres, mas reduza o deslocamento de caminhada para 6 metros e inclua imunidade às condições enfeitiçado e amedrontado. Quando um cadáver é reduzido a 0 pontos de vida, ele se abre, expelindo um **enxame de serpentes venenosas**. As cobras estão famintas e lutam até serem mortas.

Os personagens podem pegar o tesouro e fugir, deixando facilmente os cadáveres cobertos de cobras.

U6. Pedras Verticais

Uma dúzia de menires cobertos de musgo formam um círculo quase perfeito na terra esponjosa. Essas pedras desgastadas variam de 4,5 a 6 metros de altura. Alguns deles inclinam para dentro como se quisessem compartilhar algum grande segredo com seus vizinhos inescrutáveis. Uma camponesa cautelosa espreita por trás da pedra mais alta, uma lanterna enferrujada apertada em uma mão retorcida e uma adaga na outra.

A mulher é Muriel Vinshaw, uma **homem-corvo** (veja o apêndice D) e amiga da família Martikov (veja os capítulos 5 e 12). Moradora de Vallaki, Muriel espiona Baba Lysaga para seus companheiros homens-corvo. No entanto, ela evita a aldeia propriamente dita, preferindo se esconder nos arredores. Se os personagens permitirem que ela fale, Muriel os avisa sobre os perigos de Berez e os arma com as seguintes informações:

- Berez foi abandonada há muito tempo após o rio ter subido e inundado a aldeia.
- Uma antiga e poderosa bruxa chamada Baba Lysaga vive em uma cabana no meio da aldeia. Quando não está em sua cabana, Baba Lysaga voa em um crânio gigante.
- Os espantalhos de Berez são criaturas assassinas sob o controle da bruxa. Eles cercam a cabana de Baba Lysaga e servem como um sistema de alarme inicial.
- Baba Lysaga envia periodicamente seus espantalhos para atacar o Mago dos Vinhos, uma adega e vinícola a oeste de Berez. Ela é inimiga da família Martikov, proprietária e operadora da adega e vinícola.
- A bruxa prendeu várias cabras montesas em um cercado perto das ruínas de uma antiga mansão. (Muriel assume que Baba Lysaga se alimenta desses animais).

Muriel evita o combate e foge se for atacada. Ela oculta sua natureza licantrópica o máximo de tempo possível e não identifica de bom grado outros homens-corvo com os quais ela está familiarizada. Ela não pode ser persuadida a acompanhar os personagens se eles decidirem confrontar Baba Lysaga. No entanto, Muriel conhece Barovia o suficiente para apontar outros locais próximos que possam interessar os aventureiros, incluindo a mansão arruinada de Argynvostholt (veja o capítulo 7) e o antigo cemitério conhecido como Colinas Yester (veja o capítulo 14). Muriel cresceu ouvindo histórias sobre os druidas das Colinas Yester, especificamente como eles se afastaram de suas antigas crenças para adorar o diabo Strahd. Muriel sabe que os druidas visitam o círculo de pedras verticais de tempos em tempos, e ela faz o possível para evitá-los.

Círculo de Pedras Verticais

Este anel de menires é uma das estruturas mais antigas nas Montanhas Balinok — mais antigas que o Templo Âmbar, e muito mais antigas que o Castelo Ravenloft e os vários assentamentos de Baróvia espalhados pelo vale. Os menires foram criados pelo mesmo povo antigo que gravou os megalitos perto do Velho Moedor de Ossos (veja o capítulo 6). Personagens que viram esses megalitos podem, com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10, discernir semelhanças rudimentares entre aquelas pedras e os menires arranjados aqui.

O círculo tem 30 metros de largura e os menires são espaçados a intervalos regulares. As pedras localizadas ao norte, oeste, sul e leste são mais altas do que as outras oito pedras, que possuem glifos desgastados pelo tempo que representam diferentes animais. Personagens que inspecionam os menires menores podem discernir as seguintes formas animais esculpidas neles: urso, alce, falcão, cabra, coruja, pantera, corvo e lobo.

As pedras verticais não são mágicas. No entanto, os personagens druidas que entram no círculo podem sentir que deuses poderosos abençoaram este local, e que ele ainda detém alguma medida de poder. Eles também podem sentir uma de suas propriedades, ou seja, que as criaturas dentro do círculo não podem ser alvos de qualquer magia de adivinhação ou percebidas através de sensores mágicos de augúrio.

O círculo tem outra propriedade que os personagens druidas não conseguem detectar, mas podem descobrir quando usam o recurso Forma Selvagem dentro dos limites do círculo. Qualquer druida que use o recurso Forma Selvagem dentro do círculo ganha o número máximo de pontos de vida disponíveis para a nova forma.

Por exemplo, um personagem druida usando o recurso Forma Selvagem para assumir a forma de uma águia gigante teria 44 (4d10+4) pontos de vida nessa forma.

A seu critério, o círculo pode ter outras propriedades estranhas que foram esquecidas com o tempo. Embora ela saiba alguma coisa da história do círculo, Muriel não tem consciência de suas propriedades.

Eventos Especiais

Você pode usar um ou ambos dos seguintes eventos especiais enquanto os personagens estão explorando as ruínas de Berez.

Cabana Rastejante

Baba Lysaga deu uma aparência de vida a sua cabana usando uma pedra preciosa mágica roubada da Adega Mago dos Vinhos. Se os personagens sobreviverem as suas boas-vindas, ela comanda a cabana para que se anime e ataque-os. Se isso acontecer, leia:

> As raízes gigantescas sob a cabana adquirem vida e se desprendem da lama. A cabana e as raízes cambaleiam e gemem, tornando-se uma massa embaraçada de cerração de madeira que estala enquanto caminha, esmagando tudo em seu caminho.

A **Cabana Rastejante de Baba Lysaga** (veja o apêndice D) é uma construção que atende às instruções de Baba Lysaga e de ninguém mais. Ele luta até ser destruída ou até que a pedra preciosa que a anima seja removida ou destruída. Baba Lysaga faz tudo o que pode para impedir que os personagens obtenham a pedra preciosa, sem a qual a cabana fica incapacitada.

Campo de Batalha Perdido

Este evento ocorre quando os personagens viajam para o norte de Berez depois de deixar as ruínas.

> Vocês ouvem sons de batalha, mas as brumas cresceram tanto que vocês mal conseguem ver mais de dezoito metros em qualquer direção. De repente, as brumas assumem as formas de soldados a cavalo que atravessam o campo. Eles colidem com portadores de lanças blindados usando elmos com chifres de diabo. Enquanto cada soldado cai em batalha, ele se transforma em uma névoa desbotada. Centenas de soldados colidem em uma tempestade de gritos e metal em choque.

Personagens podem atravessar este campo de batalha fantasmagórico, e eles não podem ferir as formas nebulosas ao redor deles. Os soldados não são sólidos o suficiente para os personagens discernirem emblemas ou insígnias, mas fica claro que ambos os exércitos são humanos.

Se os personagens ainda não exploraram Argynvostholt (capítulo 7), adicione:

> Vocês ouvem um rugido estrondoso e, segundos depois, um enorme dragão feito de brumas prateada desliza por cima, dispersando soldados inimigos com cada haste de suas poderosas asas. Sua longa cauda reptiliana corta o ar acima de vocês enquanto o dragão esculpe uma faixa através do nevoeiro, permitindo-lhes um rápido vislumbre de uma mansão escura com vista para o vale.

O dragão, como os soldados, é um fantasma inofensivo. A mansão que os personagens veem é Argynvostholt.

Capítulo 11: A Torre de Van Richten

Um dos homens empregados por Strahd para levantar Castelo Ravenloft foi um arquimago chamado Khazan. Depois que seu trabalho no castelo estava completo, Khazan se retirou para o vale Baroviano e construiu uma torre em uma pequena ilha no Lago Baratok. Com a ajuda de alguns engenheiros e trabalhadores, ele também construiu uma ponte de terra e cascalho que conecta a ilha com a costa próxima.

Em seus anos decrescentes, Khazan visitou o Templo Âmbar (capítulo 13) e descobriu o segredo para se tornar um lich. Ele voltou para sua torre e conseguiu completar a transformação. Alguns anos depois, depois que Strahd se tornou um vampiro, Khazan visitou Castelo Ravenloft com a intenção de desafiar Strahd para governar Baróvia. Em vez disso, para grande surpresa de Khazan, Strahd convenceu-o a servir como um conselheiro em questões de magia. Quando não estava aconselhando Strahd, o lich passou a maior parte de seu tempo no Templo Âmbar, tentando dominar o segredo para se tornar um demilich na esperança de encontrar uma maneira de magicamente projetar seu espírito para além dos limites do reino de Strahd. Seus esforços falharam, e Khazan se destruiu. Os seus restos estão sepultados nas catacumbas de Ravenloft.

A torre de Khazan esteve vazia por um longo tempo, ao que parece, e teria desmoronado sob o peso da negligência se não fosse pelas salas mágicas colocadas há muito tempo. Recentemente, a torre foi assumida pelo lendário caçador de vampiros Rudolph van Richten, que a usou como base para explorar Baróvia. Ele se mudou para a cidade vizinha de Vallaki, onde ele se esconde da vista de todos.

Seguindo os passos do caçador de vampiros, sua protegida, Ezmerelda d'Avenir, ocupou a torre enquanto procurava seu mentor. Ela não está presente quando os personagens chegam, no entanto.

Van Richten retornou, *o velho idiota. Ele tenta se esconder de mim, mas eu o encontrarei. Eu e ele temos muito a discutir.*

— Strahd von Zarovich

Aproximando-se da Torre

Os Bosques de Svalich engoliram a estrada que uma vez conduziu à torre. Agora, apenas uma larga trilha suja permanece.

> Vocês chegam a um frio lago de montanha, cercado pela floresta enevoada e ribanceiras rochosas. A neblina grossa atravessa as águas escuras e imóveis. A trilha termina em uma calçada coberta de grama que se estende a uma centena de jardas do lago até uma ilha plana e pantanosa com uma torre de pedra sobre ela. A torre é velha e decrépita, com andaimes desmoronados agarrados a um lado, onde um grande talho dividiu o muro. Estátuas seculares de grifos, suas asas e flancos cobertos com musgo, empoleiram-se sobre apoios que suportam as paredes.
>
> Estacionado perto da base da torre, à vista da entrada, está uma carroça de barris coberta salpicada com lama.

A torre tem 24 metros de altura. Tem quatro níveis (cada 6 metros de altura) e um telhado de telha de ardósia em boa parte intacta. O segundo, terceiro e quarto andares possuem fendas para arqueiros com 15 centímetros de largura, 90 centímetros de altura e 30 centímetros de espessura. O nível mais alto da torre sobrepõe os níveis abaixo e tem caixas de janela além das fendas para arqueiros.

Os grifos musgosos em cima dos pilares não são mais do que estátuas decorativas.

Drenagem de Magia de Khazan

Khazan protegia sua torre para que ela própria pudesse conjurar magias próximas ou dentro dela. O efeito é idêntico a um *campo antimagia* centrado na torre e estendendo-se a 1,5 metros de distância em todas as direções. O efeito não se aplica a armadilhas mágicas e construções criadas por Khazan, incluindo a armadilha na porta da torre na área V2, os golems nas áreas V4 e a armadura animada na área V7.

Áreas da Torre

As seguintes áreas correspondem a legendas no mapa da Torre de Van Richten na página 170.

V1. Carroça Mágica de Ezmerelda

A carroça de Ezmerelda está estacionada na frente da torre. Se os personagens investigarem a carroça, leia:

> Sob camadas de lama, esta carroça ostenta uma nova camada de tinta púrpura, e suas rodas têm extravagantes aparatos dourados. Uma lanterna de latão pende de cada quina, e cortinas vermelhas cobrem uma janela em forma de lápide tumular em cada lado. Um cadeado de aço protege a porta dos fundos, pendurado no qual está um sinal de madeira barata que diz: "Dê o Fora!".

A carroça irradia uma aura de conjuração mágica se for examinada com uma magia *detectar magia*. Um personagem que conjure uma magia *identificação* na carroça aprende as palavras de comando necessárias para operá-la.

Qualquer um que se sente no assento do motorista e fale a sua palavra de comando ("Drovash") convoca um par de cavalos de rascunho quasireal, que estarão magicamente atrelados à carroça e não podem ser separados dela. Os cavalos e a carroça têm um deslocamento de 9 metros, os cavalos observam os simples comandos do condutor. O condutor pode dispensar os cavalos com uma segunda palavra de comando ("Arvesh"). Os cavalos podem ser dissipados (CD 15), mas não destruídos.

A carroça tem um alçapão escondido no fundo que pode ser detectado por um personagem que olhe por debaixo e tenha sucesso em um teste de habilidade de Sabedoria (Percepção) CD 13. O alçapão se abre para a carroça e é o único caminho seguro para seu interior.

Armadilha Estúpida

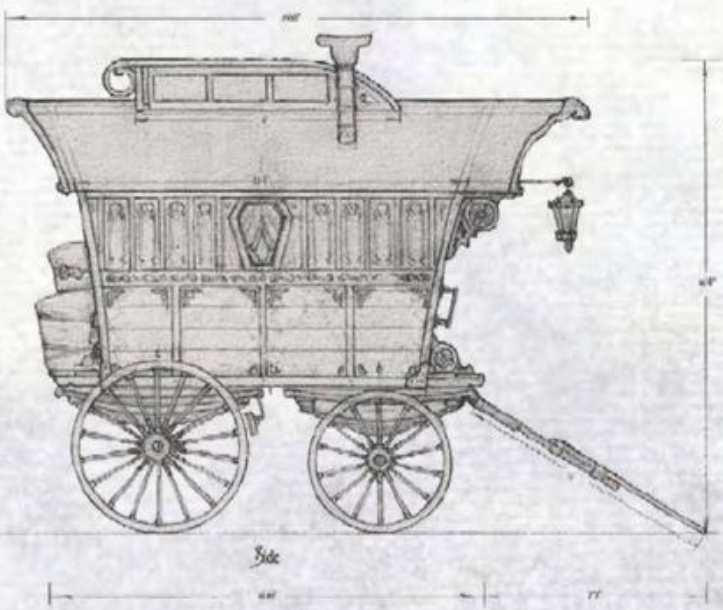
A alça interna da porta tem um fio em volta dela, e o fio está conectado a um frasco de fogo de alquimista pendurado no teto da carroça. Quando a porta é aberta, o frasco cai e explode, acendendo mais cem frascos de fogo de alquimista que se deslocam de fios como ornamentos ao longo das paredes interiores da carroça. Uma criatura a menos de 9 metros da carroça quando ela explode deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 12, sofrendo 55 (10d10) de dano de fogo em uma falha, ou metade de dano em um sucesso. As criaturas dentro da carroça ou a 1,5 metros dela têm desvantagem no teste de resistência. A carroça é reduzida a cinzas pela explosão, e o conteúdo dela (veja "Tesouro" abaixo) também é destruído.

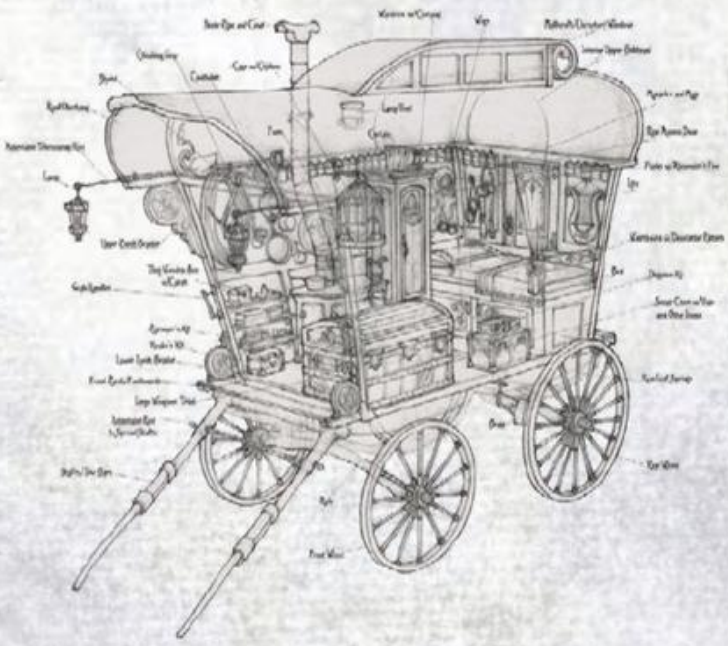
Um personagem dentro da carroça detecta a armadilha automaticamente (nenhum teste é requerido) e pode desativá-la com um teste de habilidade de Destreza bem-sucedido contra CD 10. Uma falha ao desativar a armadilha a desencadeia.

Tesouro

O interior da carroça contém os seguintes itens:

- Um tronco de madeira coberto com marcas de garra que contém um machado de batalha, um mangual, uma maça estrela, uma besta leve e 10 virotes de besta prateados.
- Um guarda-roupa estreito contendo três conjuntos de roupas finas, dois conjuntos de roupas de viajante, vários pares de sapatos, uma máscara de arlequim e três perucas.
- Um kit de escalador, um kit de disfarce, um kit de primeiros-socorros e um kit de envenenamento.
- Uma lira com cordas douradas (valor de 50 po).
- Uma gaiola de madeira esculpida com uma galinha e uma bandeja de prata (valor de 100 po) com cinco ovos de galinha nele.
- Uma pequena caixa de madeira contendo um baralho de cartas tarokka (veja apêndice E) envolto em seda.





- Um conjunto de potes e panelas de cobre (no valor de 50 po).
- Três conjuntos de algemas.
- Uma pá.
- Um baú de madeira contendo um símbolo sagrado de ouro do Lorde da Alvorada (vale 100 po), três frascos de água benta, três frascos de perfume, dois frascos de antitoxina, uma bobina de 15 metros de corda de cânhamo, uma caixa de fogo, um espelho de aço, uma estaca de madeira afiada e um binóculo.
- Dois *pergaminhos de magias* (*imagem maior* e *remover maldição*).
- Um mapa de Baróvia (mostrando todos os locais marcados no mapa desta aventura de Baróvia).
- Uma página carbonizada do diário de van Richten (mostre aos jogadores "Diário de Rudolph van Richten" no apêndice F).

V2. Porta da Torre

A porta da torre é feita de ferro, sem alças visíveis ou dobradiças. No meio da porta há um grande símbolo em relevo - uma série conectada de linhas com oito figuras de galhos infectados ajustadas ao redor. Esculpido no pardieiro acima da porta é uma palavra: KHAZAN.

Mostre aos jogadores o símbolo da porta à direita. A porta é magicamente trancada e presa, e o símbolo na porta é a chave para desativar a armadilha. A magia que normalmente destrava a porta é neutralizada pelo efeito de drenagem de magias da torre (veja "Drenagem de Magia de Khazan" no início do capítulo).

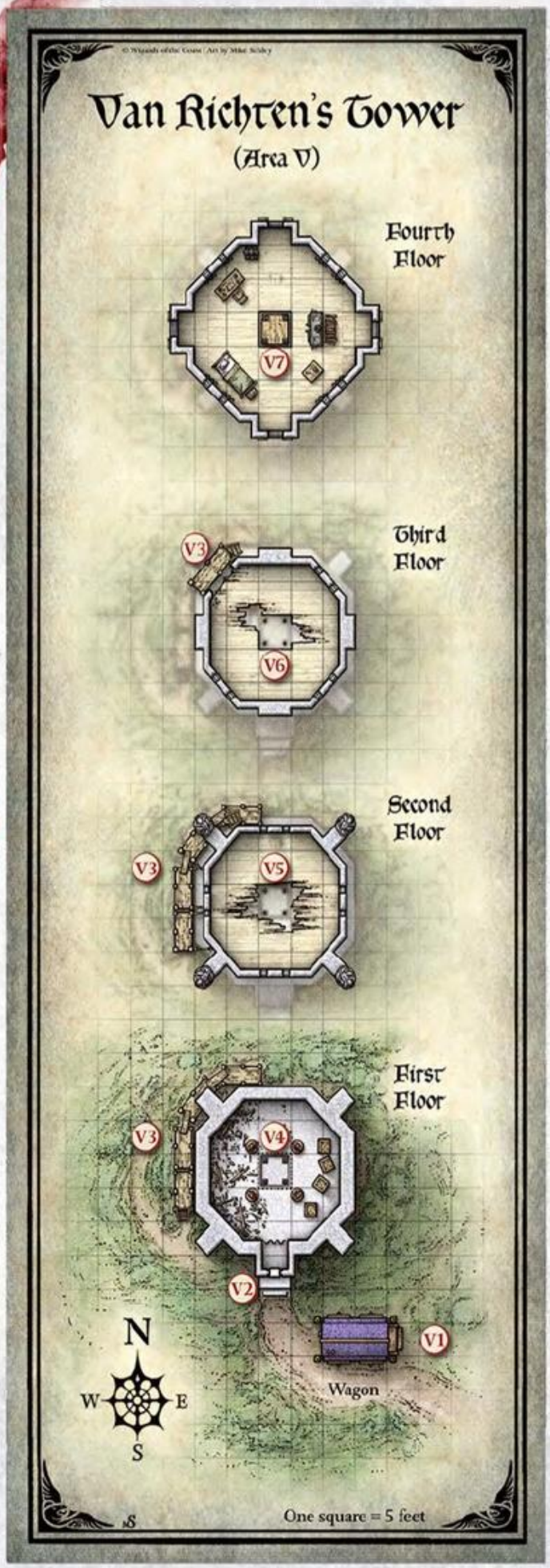
Uma criatura que toca a porta sem desativar primeiro a armadilha faz com que raios envolvam a torre. Qualquer criatura fora da torre e dentro de 3 metros dela deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza contra CD 15, com desvantagem se estiver usando armadura de metal, sofrendo 22 (4d10) de dano elétrico em uma falha ou metade do dano em um sucesso. Enquanto o efeito persistir, qualquer criatura que entre na área de eletricidade pela primeira vez ou comece seu turno nela sofre 22 (4d10) de dano de eletricidade. O raio dura 10 minutos.

A terceira vez que esta armadilha é desencadeada, a magia falha e faz com que a torre desmorone. Cada criatura dentro da torre quando ele desmorona sofre 132 (24d10) de dano de concussão, enquanto que aqueles a menos de 6 metros da torre devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Destreza contra CD 15 ou sofrem 44 (8d10) de dano de concussão causado pela queda de detritos. O colapso não só destrói a torre, mas também a maioria dos seus conteúdos, incluindo a armadura animada na área V7. O cofre de madeira na área V7 (bem como a cabeça cortada dentro dele) permanece intacta, mas requer 1d8+2 horas de escavação através de entulho para encontrar. Os golems de barro na área V4 não são danificados, mas ficam enterrados sob as pilhas de detritos. A cada hora que os personagens passam procurando nos escombros, eles têm 10 porcento de chance de descobrir acidentalmente um golem de barro enfurecido.

Abrindo a Porta

Cada figura de galho infectado em relevo na porta apresenta braços posicionados de forma diferente — dobrados para cima ou para baixo em seus ângulo, ou erguidos diretamente para o lado. Quando uma criatura a menos de 5 metros da porta e usar uma Ação para imitar as posições do braço de todas as oito figuras da vara na sequência apropriada, a armadilha é desativada e a porta se abre em dobradiças enferrujadas por 10 minutos. As linhas do símbolo na porta revelam a sequência apropriada. A dança pode ser realizada de duas maneiras; uma criatura deve rastrear o caminho das linhas, começando em qualquer ponto. Todos os oito conjuntos de posições do braço devem ser executados, sem repetições, para que a sequência seja completa.

Se as posições do braço forem feitas fora de ordem, um **dragão azul jovem** aparece magicamente a menos de 9 metros da porta e ataca todas as criaturas que possa ver. Os personagens podem continuar tentando abrir a porta enquanto o dragão está atacando. O dragão desaparece se for reduzido a 0 pontos de vida ou se os personagens abrem a porta.



Vestíbulo

Além da porta está um vestíbulo de 1,5 metros quadrados com uma cortina esfarrapada que esconde a área V4 adiante. A porta de ferro que leva para fora pode ser seguramente aberta deste lado. Ela se fecha magicamente após 1 minuto, a menos que seja aberta.

V3. Andaimes Frágeis

Vigas de madeira apodrecidas suportam o andaime, que geme e range com a menor brisa. Uma série de escadas e plataformas leva a um buraco na parede noroeste no terceiro andar.

O andaime não pode suportar mais de 90 quilos de peso. Se ele desmoronar, qualquer pessoa que esteja sobre ele é derrubado 6 metros, sofrendo 1d6 de dano de concussão a cada 3 metros de queda, mais 2d6 adicional de dano perfurante dos escombros. Uma criatura debaixo do andaime deve ter sucesso em teste de resistência de Destreza contra CD 13 ou sofrerá 14 (4d6) de dano de concussão causado pela queda de escombros.

V4. Torre, Primeiro Piso

O chão de pedra está cheio de destroços, e algumas caixas velhas estão perto da parede leste. Uma cortina rasgada ao sul obscurece parcialmente o vestíbulo da torre.

Um entalhe de um metro e meio quadrados no centro do andar contém quatro polias presas a correntes de ferro tensionadas que se esticam através de um orifício de tamanho semelhante no teto de madeira apodrecido. Ao lado das correntes estão quatro altas estátuas de barro.

As quatro estátuas são **golems de barro** que se defendem se forem atacados. Caso contrário, seu único objetivo é operar o elevador, o que eles fazem puxando as correntes. As correntes se encaixam em uma plataforma de madeira de 1,5 metros quadrados que normalmente fica no quarto andar.

Se parecer que uma criatura quer usar o elevador, os golems abaixam a plataforma e, então, sobem-na a qualquer nível que a criatura especifique. Eles também atendem aos comandos emitidos a partir de cima. Eles obedecem apenas comandos que têm que ver com subir e descer o elevador.

O elevador não é um passeio suave. A plataforma sobe ou desce 1,5 metros por rodada, e seus movimentos são bruscos. Se um golem de barro é destruído, os golems restantes não podem mais operar o elevador e permanecem imóveis até serem atacados.

As caixas nesta sala estão todas vazias.

V5. Torre, Segundo Piso

A poeira e as teias de aranha preenchem esta sala, de outra forma vazia, cujo piso de madeira está muito apodrecido e parcialmente desmoronado.

No meio da sala há um furo de 1,5 metros quadrados no chão e no teto, com uma corrente enferrujada perto de cada canto. As correntes fazem parte do mecanismo de elevação da torre (veja a área V4). As seções de piso de 1,5 metros quadrados que cercam o eixo central são fracas. Cada seção de 1,5 metros pode suportar 68 quilos; mais peso que isso faz com que a seção desmorone, e todas as criaturas que se encontram nessa seção caem 6 metros até o piso térreo.

V6. Torre, Terceiro Piso

O tempo e os elementos quase destruíram esta câmara, deixando um corte na parede noroeste e um bolor negro viscoso nas paredes. O piso de madeira está completamente apodrecido e começou a cair em alguns lugares.

No meio da sala há uma fresta de 1,5 metros quadrados no chão e no teto, com uma corrente enferrujada perto de cada canto. As correntes fazem parte do mecanismo de elevação da torre (veja a área V4). As seções de piso de 1,5 metros quadrados que cercam o eixo central são fracas. Cada seção de 1,5 metros pode suportar 22 quilos; mais peso que isso faz com que a área desmorone, e todas as criaturas sobre aquela seção caem 12 metros até o térreo, destruindo a área do segundo andar no caminho para baixo.

V7. Torre, Quarto Piso

Ao contrário dos níveis abaixo, este quarto mostra sinais de habitação recente e, embora o local tenha mofo e bolor, tem muitos confortos para criaturas, incluindo uma cama acolhedora, uma escrivaninha com cadeira, tapeçarias finas e um grande fogareiro de ferro com muita madeira para alimentá-lo. A luz entra através de seteiras, bem como através de janelas quebradas com venezianas sujas. Outras características do quarto incluem um conjunto de armadura e um baú de madeira. As vigas de madeira antigas se dobram sob o peso do telhado da torre, que de alguma forma permaneceu intacto. Montadas nas vigas estão as polias em torno das quais as correntes de ferro suportam a plataforma do elevador da torre.

Van Richten passou vários meses nesta sala, estudando a vida e fazendo notas sobre Strahd von Zarovich, e uma vez que as memorizou, queimou no fogareiro. Ele também queimou seus diários. Ezmerelda procurou na sala, esperando encontrar uma pista sobre o plano ou paradeiro de seu mentor. Entre as coisas que ela encontrou, havia um mapa enrolado de Baróvia e uma página queimada do diário de van Richten, que ela pegou e escondeu em sua carroça (área V1).

O conjunto de armadura é uma **armadura animada**. Está incapacitada até que alguém diga a palavra de comando ("Khazan") dentro de 3 metros, e a armadura segue os comandos daquele que o ativou. Se 24 horas passam sem se receber uma nova instrução do seu controlador, a armadura animada torna-se incapacitada até que alguém a reative. Se for reduzida a 0 pontos de vida, a armadura cai em pedaços e é destruída.

Um aroma de lavanda emana do baú de madeira, que está desbloqueado e seguro para abrir. Contém a cabeça cortada de um Vistana humano chamado Yan. Sua carne tem uma pele cerosa e foi embalsamada com óleos mágicos. Se uma magia *falar com os mortos* for conjurada sobre a cabeça (o que precisaria ser feito em algum lugar fora do alcance do *efeito de drenagem de magias* da torre), Yan revela que ele foi banido de seu clã por roubar. Um bardo meio-elfo chamado Rictavio ofereceu a Yan uma carona em sua carroça de festas. Os dois viajaram juntos durante vários dias, mas o tempo junto foi tenso. Quando ficou claro que Rictavio estava procurando por uma estrada para Baróvia, Yan tentou roubar a carroça, bem como o macaco de Rictavio, mas Rictavio foi mais rápido e atravessou uma espada por sua garganta.

Os óleos mágicos que preservam a cabeça de Yan permitem lembrar as conversas que tem sob o efeito de *falar com os mortos*. Rictavio usou *falar com os mortos* duas vezes para fazer perguntas ao Vistana sobre Baróvia. Yan acredita que o meio-elfo planeja causar grandes danos aos Vistanis e implora aos personagens que alertem seu povo. Ele não sabe onde está seu corpo.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, está em um compartimento estreito escondido na parede atrás do traje da armadura. Se a armadura é ativada e ordenada para recuperar o tesouro, ela tira as pedras da parede, revelando o tesouro além.

Se os personagens derrubaram a torre (veja a área V2), eles acham o tesouro após 1d8+2 horas de busca pelos escombros. Por cada hora que passam a pesquisar, eles têm 10 porcento de chance de descobrir acidentalmente um **golem de barro** (veja área V4) que resistiu ao desmoronamento. O golem, que não sofreu nenhum dano da torre em colapso, está furioso e ataca até ser destruído.

Eventos Especiais

Você pode usar um ou ambos dos seguintes eventos especiais enquanto os personagens estão explorando a Torre de Van Richten.

Ataque da Matilha

Se os personagens explodem a carroça de Ezmerelda, ativam a os relâmpagos ao redor da torre ou fazem com que a torre desmorone, o som de sua obra ecoa pelo vale, tão distante quanto à Krezk e ao extremo leste de Vallaki. O distúrbio atrai a atenção de um grupo de lobisomens, que chega depois de 1 hora.

Os lobisomens assombram os Bosques de Svalich a oeste da Torre de Van Richten. Eles vêm correndo em forma de lobo, na esperança de se interpor entre a ilha e o acesso à calçada.

O líder da caça é Kiril Stoyanovich, um **lobisomem** com 90 pontos de vida. O acompanham seis **lobisomens** comuns e nove **lobos**. Enquanto estão em forma de lobo, os lobisomens são indistinguíveis dos lobos comuns. Ambos permanecem na forma de lobo ou assumem a forma híbrida.

Se os personagens foram atraídos para Baróvia pelo gancho de aventura "Lobisomens nas Brumas", esse encontro representa um confronto climático

entre os personagens e o grupo de lobisomens que tem aterrorizado os assentamentos nos Reinos Esquecidos. Os lobisomens sabem que a torre tem defesas mágicas, então eles são cautelosos. Kiril tenta atrair os personagens para um confronto final, mas leva sua matilha para dentro da floresta se os personagens começam a conjurar magias ou a fazer ataques à distância da torre.

Desenvolvimento

Um lobisomem capturado pode ser forçado a divulgar o paradeiro das crianças sequestradas pela matilha. Elas estão sendo mantidas em uma caverna a oeste (veja o capítulo 15, "Covil dos Lobisomens").

Retrato de Ezmerelda

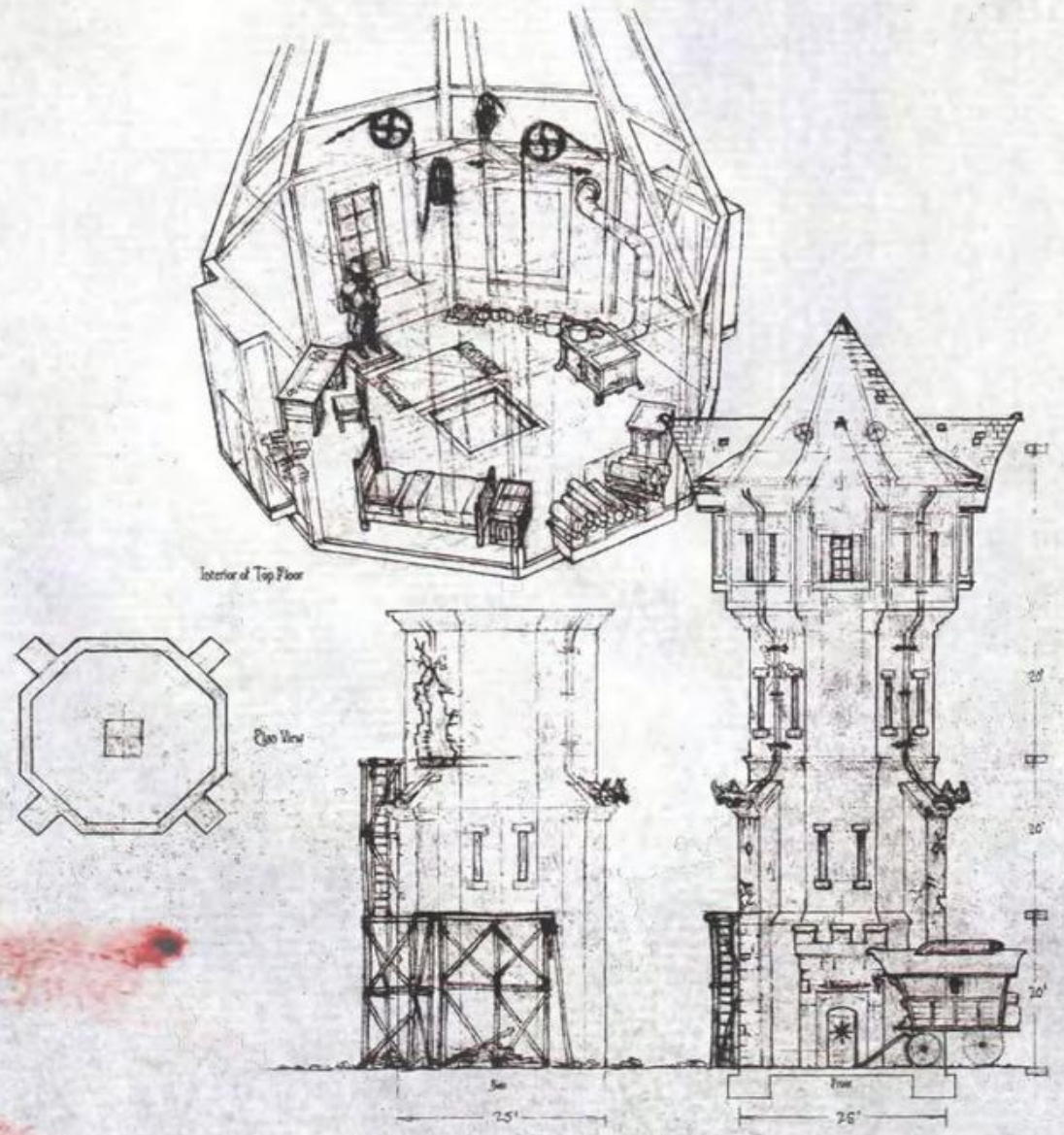
Ezmerelda d'Avenir (veja apêndice D) retorna à Torre de Van Richten depois de confrontar Strahd no Castelo Ravenloft e escapar quase sem vida. Ela chega montada em um **cavalo de montaria** roubado do campo Vistanis fora de Vallaki (capítulo 5, área N9).

Ezmerelda espera que o arsenal de armas em sua carroça seja suficiente para protegê-la da ira do vampiro. Se os personagens explodiram a carroça, ela fica compreensivelmente irritada e retira-se para a torre. (Ela conhece o truque para contornar a armadilha na porta da torre). Se a torre também foi destruída, ela não fica com o grupo, a menos que os personagens sejam claramente a sua melhor esperança de sobrevivência.

A batalha de Ezmerelda com Strahd deixou-a com apenas 30 pontos de vida. Ela graciosamente aceita qualquer cura que os personagens tenham para oferecer.

Desenvolvimento

A partir deste momento, Strahd ganha um novo objetivo: matar Ezmerelda d'Avenir. Sabendo que seus espiões Vistanis podem entrar em conflito com a ideia de matar um deles, Strahd confia nos druidas e lobisomens do Bosque de Svalich, bem como espiões humanos e vampiros que se escondem nos assentamentos de Baróvia, para ajudá-lo a encontrar e matar Ezmerelda. Se Strahd fica sabendo que ela e os personagens estão trabalhando juntos, ele convida os personagens para Ravenloft, esperando que Ezmerelda os acompanhe. Os personagens recebem seu convite sob a forma de uma carta entregue por um dos espiões de Strahd. Se os personagens abrem e leem a carta, mostre aos jogadores o folheto "Convite de Strahd" no apêndice F. Se os personagens se dirigem para o castelo, eles não têm encontros aleatórios ameaçadores no caminho.



Capítulo 12: O Mago dos Vinhos

O vinho é o sangue da vida do povo Baroviano. É uma das únicas indulgências que lhes são deixadas. Sem ele, muitos Barovianos perderiam seu último pedaço de esperança e sucumbiriam ao completo desespero.

Embora os Vistanis muitas vezes tragam vinho de terras distantes, eles o compartilham com pouca frequência. Assim, a maioria dos vinhos de Baróvia vem de uma fonte: a adega e o vinhedo do Mago dos Vinhos.

O Mago dos Vinhos foi fundado por um mago cujo nome está enterrado nos anais da história. O mago Criou três gemas mágicas, cada uma tão grande como um pinheiro, e plantou-as no rico solo do vale. Essas "sementes" deram origem a vinhas saudáveis, que produziram uvas doces e gordurosas. Mesmo após a maldição de Strahd se instalar sobre Baróvia, as gemas mantiveram as videiras e suas uvas de sucumbir à escuridão.

Strahd legou a vinícola e o vinhedo para a nobre família Krezkov como recompensa pela lealdade da família. Mais tarde, um casamento arranjado entre os Krezkovs e a família Martikov levou a que a terra fosse tomada por um descendente dos Martikov. A vinícola e o vinhedo foram atendidos pelos Martikov desde então. Em algum momento, a família Martikov foi infectada com uma licantropia generalizada. O atual patriarca, Davian Martikov, é um homem-corvo, assim como seus filhos e netos.

Os homens-corvos fornecem o vinho às tavernas Barovianas de graça, sabendo o bem que trazem ao povo Baroviano.

A vinícola é conhecida por três vinhos: A nada notável Uva Púrpura Triturada N° 3, o ligeiramente mais atraente Moenda Dragão Vermelho e o rico Champanhe de Pisão. Há dez anos, uma das gemas mágicas da vinha foi desenterrada e roubada e, como resultado, a adega deixou de produzir o seu melhor vintage, o champanhe. Ninguém sabe o que aconteceu com a gema. Davian Martikov culpa seu filho do meio, Urwin (veja capítulo 5, área N2), pela perda, porque Urwin estava de vigia na noite em que a gema foi tirada. Davian está convencido de que Urwin se esquivou de seu dever para passar o tempo com sua noiva, e os dois homens estão em desacordo desde então. Até hoje, Urwin negou firmemente a acusação de seu pai.

Somada à miséria de Davian, os homens-corvos estão se defendendo dos ataques frequentes dos espantalhos de Baba Lysaga. Três semanas atrás, durante esses ataques, outra gema foi encontrada, desenterrada e tomada. Davian acredita que está na posse de Baba Lysaga (veja capítulo 10, área U3).

A crença de Davian está correta. A gema foi um achado de sorte para Baba Lysaga, que anteriormente suspeitava que a magia fosse à raiz da saúde do vinhedo, mas não sabia nada da sua fonte. Mesmo após essa ótima descoberta, Baba Lysaga continua a enviar seus espantalhos contra a adega, antagonizando os homens-corvos como vizinhos ruins.

Cinco dias atrás, os druidas malignos roubaram a terceira e última gema e a levaram para Colina Yester (capítulo 14). Os homens-corvos lançaram um contra-ataque à Colina Yester, na esperança de recuperá-la, mas sem sucesso. Os druidas e seus infectados provaram ser mais fortes que os licantropos.

Dois dias atrás, os druidas voltaram com uma horda de infectados e arrebanharam a família Davian da adega. Eles também envenenaram as cubas de fermentação, deixando a adega com apenas algumas garrafas e barris de vinho potável.

Mesmo que os personagens tenham sucesso em ajudar os Martikovs a retomar a adega, a produção de vinho no vale cessará à medida que o vinhedo morra. Somente recuperando as gemas mágicas e replantando-as no solo que os personagens podem garantir que os Barovianos tenham vinho para confortá-los nas noites sombrias e miseráveis.

Não há porque, nada que nos torne *animais, essa é simplesmente a verdadeira natureza de cada homem. Nós não fomos feitos para vestir coroas e beber em taças.*

— Strahd von Zarovich

Aproximando-se do Vinhedo

Um ramo da Antiga Estrada Svalich leva ao vinhedo. Se os personagens se aproximam ao longo deste caminho, leia-se:

> Após uns oitocentos metros, a estrada torna-se uma trilha enlameada que serpenteia pelos bosques, descendo gradualmente até as árvores se separarem, revelando um prado coberto de névoa. A trilha se divide. Um ramo dirige-se para oeste no vale, e o outro leva para o sul em uma floresta escura. Um letreiro de madeira na intersecção aponta para o oeste e lê "Vinhedo".

Se os personagens se dirigem para o oeste na trilha em direção ao vinhedo, leia:

> Uma garoa leve começa a cair. As cercas não pintadas seguem cegamente a trilha, que fica ao norte de um vinhedo esparramado antes de se dobrar para o sul em direção a um edifício imponente. A neblina assume formas fantasmagóricas enquanto gira entre as filas de vinhas cuidadosamente planejadas. Aqui e ali, você vê cestas amarradas à cerca usadas para transportar uvas. Ao norte da trilha está uma grande área de árvores. Um homem vestindo uma capa e um capuz escuro está à beira das árvores, acenando para vocês.

A figura acenando é um dos nove **homens-corvos** (LB masculinos e femininos) escondidos no bosque ao norte do vinhedo. Se os personagens ignoram a figura encapuzada e continuam para a adega, os homens-corvos se mantêm à distância e esperam para ver o que acontece.

Família Martikov

Se os personagens se dirigem até a figura encapuzada, os outros homens-corvos surgem dos troncos de árvores e os cumprimentam em forma humana. Eles usam capas e capuz de chuva de couro escuro.

Um deles é o atual proprietário da vinícola e do vinhedo, Davian Martikov, que é um homem velho e desconfiado. Até confiar nos personagens, ele não diz nada sobre as gemas roubadas, mas diz-lhes que os druidas malignos e infectados atacaram a adega e forçaram sua família a se refugiar na floresta.

Se os personagens livrarem a adega de seus invasores, Davian fica agradecido. Só então ele conta que as três "sementes" mágicas do vinhedo foram roubadas. Ele as descreve como gemas do tamanho e forma de pinheiros, cada uma contendo uma luz verde brilhante, tão brilhante como uma tocha. Para o bem de Baróvia, ele pede aos personagens que viagem para Berez (área U) e para Colina Yester (área Y) a fim de recuperar duas delas. Ele não tem ideia do que aconteceu com a terceira joia.

O grupo de Davian inclui as seguintes pessoas:

- Davian
- Adrian, seu filho mais velho
- Elvir, seu filho mais novo
- Stefania, sua filha adulta
- Dag Tomescu, marido de Stefania

Todos os cinco são membros dos Guardiões da Pena (veja o capítulo 5, área N2). Também estão presentes os quatro filhos de Stefania e Dag: um filho adolescente chamado Claudiu, dois jovens chamados de Martin e Viggo, e uma menina chamada Yolanda. Os três filhos mais novos são não combatentes; Os meninos são homens-corvos com 7 pontos de vida cada, e Yolanda é efetivamente um humano com 1 ponto de vida (ela não pode assumir outras formas ainda).

Se os personagens vierem à vinha procurando vinho, Adrian pode confirmar que existem três barris na doca de carga (área W2), mais três barris e várias garrafas de vinho na adega (área W14). Há mais vinho fermentando também (área W9).

Aproximando-se da Adega

Se os personagens continuarem em direção à adega, leia:

> Situado no meio da vinha, a adega é um antigo edifício de pedra de dois andares com múltiplas entradas, hera grossa cobrindo cada parede e tapumes de ferro ao longo de seu telhado. A trilha termina em uma doca de carga aberta no piso térreo.
>
> Um estábulo de madeira de construção mais recente está anexado no lado leste da adega, ao lado da doca de carga. À oeste da adega está um poço esmigalhado e um depósito de madeira.

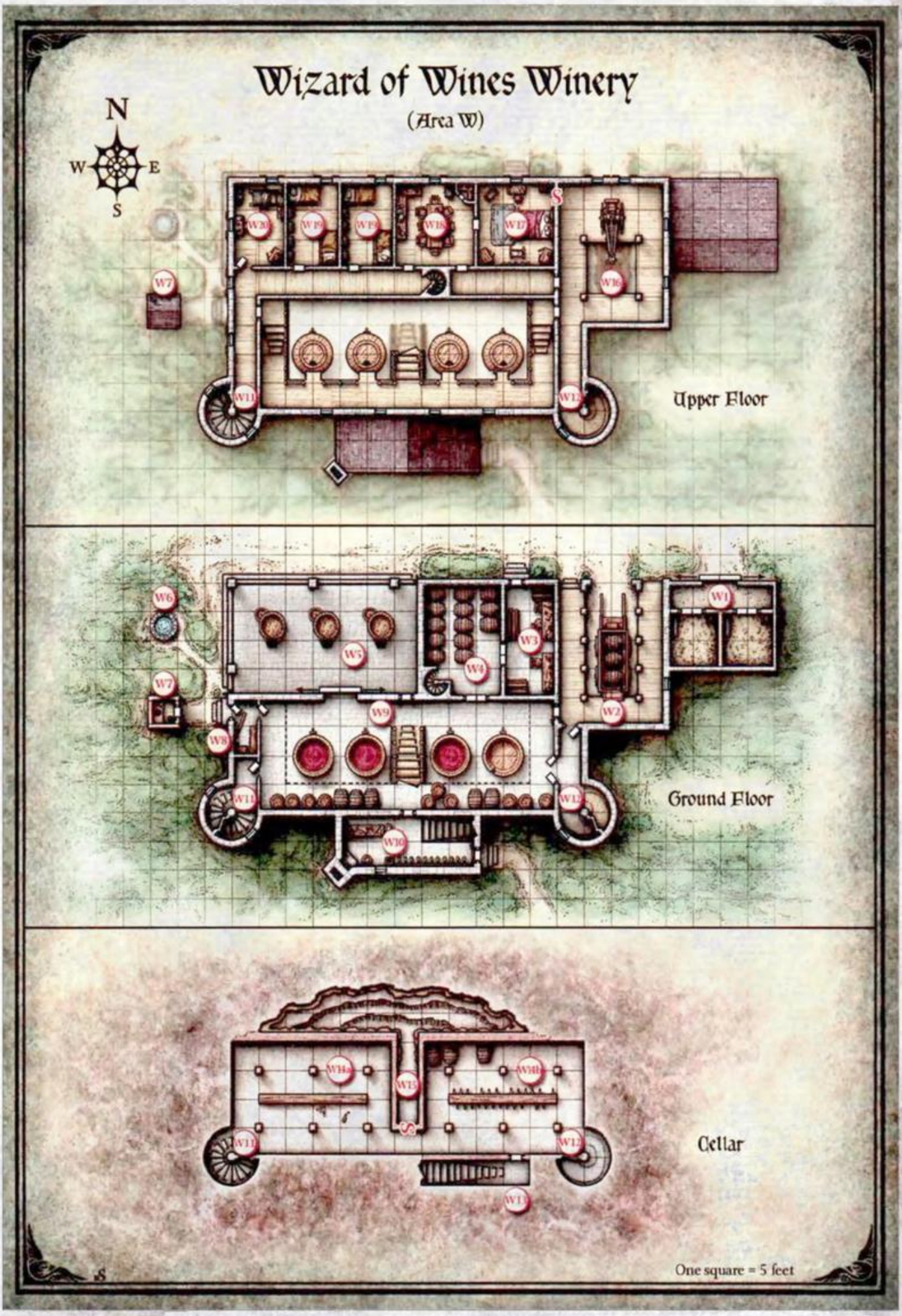
Quando os personagens chegar à adega, leia-se:

> Vocês ouvem o farfalhar das videiras mortas ao seu redor. Formas inumanas emergem da vinha, seus membros estalando enquanto atravessam a névoa e a chuva.

Trinta **espetos infectados** (em seis grupos de cinco) emergem da vinha circundante e abrem caminho entre os personagens e a adega. Os infectados estão a 36 metros de distância quando se tornam visíveis, e eles têm um deslocamento de caminhada de 9 metros. Os personagens podem se abrigar dentro da adega, mantendo os infectados acuados, ou ficar de pé e lutar. Se eles ficarem fora e lutarem, druidas e infectados da adega juntam-se à batalha nas rodadas abaixo.

Rodadas	Criaturas
3	1 **druida** e 24 **galhos infectados** (da área W9)
4	1 **druida** e 5 **espetos infectados** (da área W14)
5	1 **druida** e 2 **vinhas infectadas** (da área W20)

O druida à espreita na área W16 carrega um cajado de Gulthias (veja apêndice C). Se o cajado é destruído, todos os infectados a menos de 90 metros de distância instantaneamente murcham e morrem.


Wizard of Wines Winery
(Area W)
N
W
E
S
W8
W9
W10
W12
W7
W11
W6
W5
W4
W3
W1
W2
Upper Floor
Ground Floor
W14
W13
Cellar
One square = 5 feet

Áreas da Adega

As áreas a seguir correspondem as legends no mapa da adega na página 175.

W1. Estábulos

Os Martikovs mantêm aqui dois **cavalos de carga** e os usam para puxar sua carroça de vinho.

W2. Doca de Carga

Estacionado na doca de carga está uma carroça com três barris colocados em suportes na base. Uma passarela de madeira elevada atravessa as paredes oeste, sul e leste. Através de um buraco no teto, você vê o braço de madeira de uma grua de carregamento com cordas e ganchos pendurados.

Os barris de vinho na adega (área W14) são rolados em uma rampa (área W12) até o guindaste no andar superiores (área W16), depois baixados para a carroça por cima. Barris vazios são rolados pela parte de trás da carroça e armazenados na área W9. Os três barris na carroça possuem Uva Púrpura Triturada N°. 3.

A porta sul foi forçada a abrir e está pendurada entreaberta. Não pode ser fechada corretamente até ser reparada, embora possa ser barricada.

W3. Oficina do Fabricante de Barris

Tiras de ferro e madeira encontram-se em pilhas arrumadas no chão desta oficina, cujas paredes são revestidas com ferramentas. Duas mesas de trabalho estão contra a parede leste.

Os barris de vinho são feitos aqui. A porta norte está barrada por dentro.

W4. Armazém de Barris

Fileiras de barris novos enchem esta sala. Uma escada de pedra estreita em espiral sobe no canto sudoeste.

A sala contém treze barris vazios.

W5. Varanda

Descansando em uma varanda de laje estão três banheiras de madeira de um metro e meio de diâmetro, os seus interiores corados com suco de uva. Cada banheira tem uma escada curta aparafusada ao seu lado e um recipiente de recolhimento por baixo.

Na parte de trás da varanda há um grande conjunto de portas de madeira deslizantes, bem como uma porta de madeira de tamanho normal. Os pilares e arcos de pedra suportam o piso superior acima.

Esta varanda é onde as uvas da vinha são esmagadas em suco. As portas de madeira deslizantes estão acorrentadas por dentro, e a porta menor está trancada por dentro. Passar por qualquer uma exige um teste bem sucedido de Força contra CD 20.

W6. Poço

Um anel de pedras apertadas e cobertas de musgo encerra esse poço de 12 metros de profundidade.

W7. Depósito

Heras pendem do beiral da construção de madeira, que tem uma pequena lua crescente esculpida em sua porta.

O depósito não tem surpresas.

W8. Armazém

Ganchos vazios se alinham às paredes deste armazém. Prateleiras no sul mantêm vários pares de sandálias de madeira manchadas com solas de grandes dimensões. Ambas as portas para este quarto estão abertas.

A porta do oeste é equipada com suportes de ferro e leva ao exterior até a chuva. Deitado no chão ao lado está uma viga de madeira de um metro e meio de comprimento.

Antes de fugir da vinicola, os homens-corvos levaram as capas de chuva de couro armazenadas aqui, mas deixaram para trás as sandálias de madeira que eles usavam ao esmagar uvas na varanda (área W5).

A viga de madeira no chão pode ser usada para barrar a porta exterior.

W9. Tanques de Fermentação

O rico cheiro de fermentação do vinho enche esta grande câmara de dois andares, que é dominada por quatro enormes barris de madeira, cada um com dois metros e meio de largura e três metros e meio de altura. Uma escada de madeira no centro da sala sobe para uma varanda de madeira de três metros de altura que se apega à parede sul, que tem quatro janelas instaladas no nível da varanda. Empilhados contra a parede debaixo da varanda estão velhos barris vazios com "O Mago dos Vinhos" queimado em suas laterais. A varanda se eleva por mais um metro e meio enquanto continua nas paredes oeste e leste, terminando nas portas que conduzem ao nível superior da adega. Debaixo destas varandas laterais há várias portas, algumas das quais pendem abertas. Debaixo do telhado inclinado se esticam grossas vigas, sobre as quais dezenas de corvos se reúnem silenciosamente. Eles os observam com grande interesse.

Quatro **enxames de corvos** observam das vigas, mas não atacam os personagens sob nenhuma circunstância.

A menos que tenham sido derrotados do lado de fora, também estão presentes vinte e quatro **espetos infectados** e uma **druida** (NM humana feminina). Se eles estão aqui, leia:

> A varanda range, atraindo seus olhos para uma figura de aparência selvagem curvada sobre o tanque oeste, despejando um frasco de xarope grosso. Ela usa um vestido feito de peles de animais e uma touca com chifres de bode, e seu cabelo é longo e descuidado. De repente, você vê alguma coisa que atravessa o chão. Parece uma pequena criatura feita de galhos. Ele se move do seu esconderijo sob a escada e desaparece atrás do barril mais a leste.

Os quatro recipientes são tanques de fermentação, onde o suco de uva é misturado com outros ingredientes e transformado em vinho. O barril mais a leste se rachou na parte de trás, criando uma abertura de 15 centímetros de largura e 1,8 metros de altura através da qual os espetos infectados podem passar. Todos os vinte e quatro espetos infectados estão escondidos no barril, prontos para emergir e atacar quando comandados a fazê-lo. Enquanto estão dentro do barril, eles têm cobertura total contra ataques que se originam fora do barril.

A druida está envenenando os tanques de fermentação. Os três tanques mais a oeste contêm vinho envenenado, o suficiente para preencher um total de vinte barris. Beber o vinho envenenado tem o mesmo efeito que beber uma *poção de veneno*. Derramar antitoxina em uma cuba neutraliza o veneno, mas também prejudica o sabor do vinho. Conjurar uma magia *purificar alimentos* em uma cuba neutraliza o veneno sem estragar o vinho.

Além de seu vestido de pele animal e touca com chifres, a druida usa colares de dentes humanos. Se os personagens atacam a druida, ela chama seus espetos infectados. Quando isso acontece, os enxames de corvos descem das vigas e começam a atacar as criaturas. Cada enxame rasga um espeto infectado a cada um de seus turnos.

As portas de madeira deslizantes ao longo da parede norte (que conduz à área W5) estão acorrentadas por dentro. A chave do cadeado pode ser encontrada no escritório (área W20).

A única porta que leva à área W5 está fechada por dentro, assim como a única porta que leva à área W2.

W10. Oficina do Soprador de Vidro

> Uma janela suja na parede sul permite que luz fraca entre nesta sala. As garrafas de vinho são fabricadas aqui, como evidenciadas pelas ferramentas que se encontram a prateleira de madeira cheia de garrafas de vidro recém-produzidas ao longo da parede sul, a lareira embutida no canto sudoeste e o barril de areia na lateral. Uma escada desce para o subterrâneo, e entre ela e a prateleira de garrafas está uma porta barrada.

As escadas conduzem à área W13. Os frascos armazenados na prateleira não possuem rótulos. A porta leste é barrada por dentro.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, está enterrado no barril de areia. Esvaziar o barril ou escavar a areia revela o tesouro sem a necessidade de um teste.

W11. Escada Espiral

> Esta torre contém uma escada em espiral de pedra. Janelas na parede externa permitem a entrada de luz.

As escadas ligam os três níveis da adega.

W12. Rampa

> Esta torre tem um piso de madeira inclinado em espirais da adega até os níveis superiores. As marcas de arranhões sugerem que os barris são rolados pela rampa de forma rotineira.

A rampa em espiral liga os três níveis da adega. Os druidas do mal que assumiram a adega usam esta rampa para se mover entre os níveis.

Espeto Infectado

W13. Escada Traseira

O musgo grosso cobre as paredes desta escada subterrânea. Ao pé dos degraus está um patamar com uma porta de madeira arqueada na parede norte.

Esta escada conecta as áreas W10 e W14.

W14. Adega

No auge da vinícola, a adega foi preenchida com barris à espera de remessa, mas esses dias já se foram.

Pilares e vigas de madeira suportam o teto de dez pés de altura desta adega gelada, que é dividida em duas por uma parede de tijolos de cinco pés de espessura. Uma névoa fina cobre o chão. Cada metade da adega possui uma divisão de madeira de oito pés de altura que funciona como uma prateleira de vinho. O suporte ocidental está vazio, mas o leste está meio cheio de garrafas de vinho.

A menos que tenham sido derrotados do lado de fora, cinco **espetos infectados** e um **druida** (NM humano masculino) espreitam na porção oriental da adega. Se eles estão aqui quando os personagens entram na parte da adega, leia:

Algo se move atrás da estante de vinho oriental. Através dos buracos, você vislumbra uma meia dúzia de figuras humanoides, uma com as costas cheias de galhadas. Você ouve uma voz grave murmurar as palavras de uma magia.

Em seu primeiro turno, por trás da estante de vinhos, o druida conjura a magia onda trovejante, que quebra 1d20+10 das garrafas de vinho enquanto ecoa por toda a adega. O druida então ordena que os espetos infectados ataquem.

A adega fica marcadamente mais fria quanto mais perto da parede norte. Contra essa parede na porção leste da adega, descansam três barris gelados contendo Uva Púrpura Triturada N° 3, uma informação que está embutida no lado de cada barril. Uma única garrafa de Uva Púrpura Triturada N° 3 se encontra no chão de pedra na metade oeste da adega.

A prateleira de vinhos na metade leste da adega contém quarenta garrafas, cujos rótulos mostram que o vinho é o Moenda Dragão Vermelho da vinícola.

Uma porta secreta entre as duas metades da adega de vinho pode ser aberta para revelar uma passagem de resfriamento congelante (área W15).

W15. Bolor Marrom

Se os personagens abrem a porta secreta, leia:

É preciso algum esforço para abrir a porta secreta, e você é saudado por uma rajada de ar frio. Um túnel escuro se estende por quatro metros e meio, terminando em um arco além do qual se encontra uma caverna superficial.

Os personagens que têm uma fonte de luz podem ver bolor marrom cobrindo as paredes, o chão e o teto ao redor do arco e da caverna além. Crescendo em toda essa área, mantendo a adega fresca, estão dez emplastros de bolor marrom (veja "Perigos das Masmorras" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre*). Os personagens estão a salvo do bolor, desde que mantenham distância.

W16. Guincho de Carregamento

Este quarto tem um piso de madeira com um buraco de três metros quadrados cortado ao meio. Elevando sobre o buraco está um guincho de madeira. Empoleirado em cima está um homem com cabelos selvagens, dentes apodrecidos e pele pintada de vermelho com sangue. Ele agita um cajado nodoso feito de um ramo negro e balbucia para você.

O homem é um **druida** (NM humano masculino) que luta apenas se encurralado. Caso contrário, ele tenta fugir pulando na carroça na doca de carga (área W2). Ele então procura um lugar na vinícola para se esconder. Um personagem que entende Druídico pode traduzir as suas palavras: "A natureza se curva aos meus caprichos, pois eu possuo o cajado do vampiro!".

Uma porta secreta no canto norte da parede oeste pode ser aberta para revelar um quarto (área W17).

Tesouro

O druida possui um *cajado de Gulthias* (veja apêndice C), que pode ser usado para destruir os infectados na adega.

W17. Quarto Principal

Este quarto normalmente pertence a Davian Martikov, mas atualmente está sendo usado por sua filha, Stefania e seu genro, Dag, enquanto criam a sua filha bebê.

Este quarto contém uma cama com dossel, a cabeceira da cama esculpida à semelhança de um corvo gigante. Um tapete negro e macio cobre o chão entre a cama e a porta. Nos cantos da parede sul ficam dois armários delgados com uma tapeçaria de uma igreja pendurada na parede entre eles. Abaixo da tapeçaria fica um berço de balanço maravilhosamente esculpido. Ao norte, sob uma janela, está uma mesa e uma cadeira simples. Outros móveis incluem um baú de madeira e um espelho de pé em uma armação de madeira.

Um dos roupeiros contém roupa de Stefania e o outro contém de Dag. A mesa mantém manifestos que registram envios de vinho no século passado. Um exame superficial de registros recentes revela que quase todos os embarques são feitos para os seguintes locais:

- "SV" (a taberna Sangue da Vinha na aldeia de Baróvia)
- "AA" (a Estalagem Água Azul na cidade de Vallaki)
- "K" (Krezk)
- "VISTANIS"

Personagens que verificam os registros mais antigos também encontram entradas para "S" (Strahd).

O baú de madeira está trancado e a chave está escondida em um compartimento em um dos postes do leito. Um personagem que procura na cama percebe que um botão em um dos postes da cama está solto e pode ser removido, revelando o compartimento dentro. O conteúdo do baú é descrito na seção "Tesouro" abaixo.

Uma porta secreta no canto norte da parede leste pode ser aberta para obter acesso ao guincho de carga (área W16).

Tesouro

Dentro do tórax estão 50 po, 270 pe (cada moeda electrum estampada com o rosto perfilado de Strahd von Zarovich) e 350 pp. Um compartimento secreto na tampa pode ser encontrado com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Ele contém um medalhão de ouro (valor de 25 po) contendo um retrato pintado de uma mulher bonita (a esposa falecida de Davian, Angelika), bem como uma bolsa contendo cinco gemas de 50 po.

W18. Cozinha e Sala de Jantar

Este quarto contém uma mesa retangular cercada por oito cadeiras, um armário em forma de L e uma despensa do armário do chão ao teto. Ao lado da despensa está um pequeno fogão de ferro.

Davian Marticov

O armário contém louças e utensílios para comer. A despensa contém ingredientes para cozinhar e as provisões da adega.

W19. Quartos de Dormir

Dois pares de beliches ocupam este quarto. Contra a parede oeste descansam quatro antigos baús de pés idênticos.

Davian, Adrian e Elvir dormem no quarto mais a oeste. Claudiu e seus dois irmãos mais novos dormem no quarto mais a leste, onde alguns brinquedos estão espalhados. Um dos brinquedos parece assemelhar-se a um cavalo de balanço de madeira de uma criança, exceto que o cavalo é negro com olhos selvagens e foram pintadas chamas alaranjadas onde sua crina, cauda e cascos devem ser. Esculpido no pesadelo de madeira está o nome "Beucephalus" e, em letras menores, a propaganda "Se não é divertido, não é Blinsky!".

Os baús de pés contêm roupas e pertences pessoais, mas nada de valor.

W20. Prensa de Impressão

A porta desta sala fica aberta.

Nesta câmara estão uma mesa, uma cadeira, um armário de madeira alto e uma estranha engenhoca que ocupa a maior parte do extremo norte da sala.

Duas vinhas infectadas e uma **druida** (NM humana feminina) estão na sala a menos que tenham sido encontrados em outro lugar. Se eles estão aqui, leia:

Três criaturas estão aqui. Uma parece humana, mas está tão coberta de sujeira e lama que é difícil saber com certeza. Seu cabelo está cheio de galhos, e seu rosto está escondido atrás de um véu de musgo. Ela está remexendo o conteúdo do armário e jogando-o ao chão ao acaso. Atrás dela, duas criaturas feitas inteiramente de videiras mortas.

A druida e as vinhas infectadas lutam até a morte.

Dentro do armário há uma chave pendurada em um laço de cordel. A chave destrava o cadeado nas portas de correr entre a varanda (área W5) e as cubas de fermentação (área W9).

A máquina que está perto do muro norte é uma prensa de impressão, que Davian Martikov usa para fazer rótulos de garrafas de vinho. A tinta é feita de vinho e armazenada em garrafas no armário, juntamente com pedaços de pergaminho e frascos de cola.

Eventos Especiais

Você pode usar um ou dois dos seguintes eventos especiais depois que os personagens tenham livrado a adega da sua ameaça atual.

Entrega de Vinho

Depois de restaurar os Martikovs a suas posições legítimas, os personagens podem pedir que vinho seja entregue na Estalagem Água Azul (capítulo 5, área N2), no campo Vistanis fora de Vallaki (capítulo 5, área N9), ou ao burgomestre de Krezk (Capítulo 8, área S2). Um grato Davian coloca seus filhos na tarefa imediatamente. Adrian Martikov traz os três tambores de vinho restantes da adega e coloca-os na carroça enquanto Elvir Martikov prepara os cavalos. Adrian e Elvir fazem a entrega, mas recebem a escolta do grupo. Se os personagens não se voluntariam para o dever de guarda, Davian Martikov sugere que eles acompanhem a carroça de vinho para garantir sua segurança.

Se os personagens escoltarem a carroça, verifique se há um encontro aleatório uma vez para cada quilômetro e meio percorrido. A carroça também é vigiada por dois enxames de corvos que se precipitam para atacar qualquer coisa que ameace a carroça ou os personagens.

Desenvolvimento

Os personagens podem trocar os seis barris de vinho por um tesouro muito necessário na posse dos Guardiões da Pena ou dos Vistanis (veja capítulo 5, áreas N2q e N9i), ou podem usá-lo para comprar a entrada na murada da Vila de Krezk (capítulo 8).

Ataque do Estilhaço de Inverno

Se os personagens deixarem a vinícola e retornarem mais tarde antes de lidar com o Estilhaço de Inverno (veja seção "Ritual dos Druidas" no capítulo 14), a enorme árvore infectada (veja apêndice D) é enviada de Colina Yester para devastar a vinha e destruir a adega.

Os personagens chegam para encontrar as vinhas pisoteadas e a adega em ruínas. As pistas do Estilhaço de Inverno são claramente visíveis na trilha para o sul. Os personagens que acompanham as trilhas alcançam o Estilhaço de Inverno quando a criatura lentamente faz seu caminho de volta para Colina Yester.

Os Martikovs escapam por pouco da carnificina e fogem para a Estalagem Água Azul em Vallaki (capítulo 5, área N2). Davian Martikov fica arrasado com a perda da adega, e a moral em Vallaki afunda e todos se entristecem enquanto a notícia da destruição da adega se espalha pela cidade.

Desenvolvimento

Três dias após o ataque de Estilhaço de Inverno, Baba Lysaga (veja capítulo 10, área U3) despacha os sete espantalhos de Berez e ordena que eles ocupem posições na vinha, para desencorajar o regresso dos homens-corvos. Esses espantalhos atacam qualquer pessoa que atravesse a vinha ou se aproxima da adega arruinada.

Capítulo 13: O Templo Âmbar

Uma sociedade secreta de magos bem-intencionados construiu o Templo Âmbar nas montanhas Balinok há mais de dois mil anos. Eles precisavam de um jazigo com o propósito de conter os vestígios de coisas malignas (mortos-vivos, entidades malignas) que capturavam, bem como para guardar os tesouros proibidos de conhecimento acumulado. Eles dedicaram o templo a um deus de segredos a quem confiaram a tarefa de manter o local escondido do resto do mundo até o fim dos tempos. Infelizmente para os magos, nem mesmo a vontade de um deus pode evitar que outras criaturas malignas descobrissem a localização do tempo. Os magos foram forçados a proteger o templo, tentando evitar que seus segredos caíssem em mãos malévolas. As forças malignas aprisionadas no templo eventualmente corromperam os magos, virando-os uns contra os outros.

Os magos haviam há muito morrido ou desaparecido quando um arquimago maligno chamado Exethanter chegou ao templo. Ele violou as sentinelas do templo, falou com um vestígio preso em âmbar e descobriu o segredo para se tornar um lich. Depois de sua transformação, o lich Exethanter tomou o templo e transformou os esqueletos de seus antigos defensores em caveiras flamejantes sob seu comando. Exethanter, então, tomou para si o trabalho de zelar pelo templo, não para guardar seus tesouros malignos, mas para compartilhá-los. Entretanto, as entidades más inerentes ao templo se alimentavam, crescendo em poder.

Quando Strahd chegou ao templo procurando imortalidade, Exethanter pressentiu que aquele era um homem marcado pelo destino. Os poderes malignos do templo pressentiram algo muito mais forte: uma escuridão que conseguia eclipsar a deles próprios. Strahd comungou com esse vestígio maligno e forjou um pacto com ele. Quando, posteriormente, Strahd assassinou seu irmão Sergei, esse pacto foi selado com sangue. Strahd se transformou em vampiro e os poderes das trevas transformaram suas terras em uma prisão.

Strahd voltou ao templo várias vezes com o intuito de aprender novas magias e para descobrir um meio de escapar de seu destino, mas os poderes das trevas não tem a mínima vontade de desistir. Os últimos anos têm sido difíceis para Exethanter, cujo corpo e mente vem se deteriorando. O lich se tornou fraco e desleixado. Ele não lembra mais o próprio nome ou seus feitiços. Ele se lembra apenas que os poderes das trevas que criaram o domínio de Stradh nasceram no templo e que essas entidades alimentam os males que Strahd representa. Strahd é a escuridão que o sustenta.

Personagens que visitarem o templo podem sentir a presença de um grande mal. Os vestígios negros aprisionados pelo templo tentarão corrompê-los, oferecendo segredos e tesouros em troca de um gostinho do mal que espreita em seus verdadeiros corações.

Frio Extremo

O Templo Âmbar é um lugar frio e escuro, escavado na encosta nevada do Monte Ghakis. A temperatura no interior do complexo é de –10° Fahrenheit (–23° Celsius). Os personagens que não tiverem fontes de calor, roupas de frio ou magias de proteção estarão sujeitos aos efeitos do frio extremo como descrito na seção "clima" no capítulo 5, "Ambientes de Aventura" do *Guia do Mestre*. Se Kasimir Velijov (veja capítulo 5, área N9a) estiver com o grupo, seu *anel de calor* protege-o dos efeitos do frio extremo.

Não deveriam me chamar *'morte' tão cedo. Eu fiz um pacto com a morte, um pacto de sangue.*

Tomo de Strahd

Amber Temple
(Area X)
N
W
E
S
Upper Level
X28
X29
X27
X30
X14
X26
X25
X13
X12
X24
X23
X11
X22
X5a
X10
X20
Open to
area X5
X9
X21
X18
X17
X8
X19
X15
X4
X6
X16
X3
X2a
X2
X2b
X3
X7
X1a
X1
One square = 5 feet

Áreas do Templo

As áreas a seguir correspondem aos mapas do Templo Âmbar nas páginas 182 e 190.

Todas as portas do templo são feitas de blocos de âmbar translúcido com dobradiças e maçanetas de aço. A menos que haja uma nota, seteiras no templo medem 1 centímetro de largura, 1 metro de altura e 3 centímetros de espessura.

X1. Fachada do Templo

Uma estrada de cascalho varrido pela neve sobe o lado da montanha enquanto vaga para o norte da Passagem Tsolenka até o templo. Quando os personagens chegarem ao fim dessa estrada, leia:

> A estrada termina sob um monte de neve, mas ela os conduziu perto o bastante para que vocês pudessem ver a fachada de um tipo de templo esculpido na encosta da montanha a frente. A frente da estrutura tem quinze pés de altura e tem seis alcovas contendo estátuas de vinte pés de altura. Cada estátua foi esculpida de um único bloco de pedra cor âmbar e representa uma figura encapuzada e sem rosto, suas mãos estão juntas como se rezassem. Entre as duas estátuas que compõem o par central, está um arco de seis metros de altura com uma escadaria em sua base.

As estátuas âmbar são imunes a dano. Olhar para uma delas por muito tempo deixa o expectador inquieto.

X1a. A Fissura estreita

> Uma fissura natural se abriu na encosta da montanha do lado oeste da fachada do templo, criando uma abertura de seis metros de largura, três metros de altura e quatro metros e meio de profundidade. Vocês vêm luz vinda do cômodo a frente e ouvem vozes humanas vindas da mesma direção.

A fissura leva até a área X15. Se os personagens fizerem muito barulho do lado de fora, uma das criaturas naquela área irá investigar o que está acontecendo.

X2. Entrada

Se os personagens passarem pelo arco entre as estátuas, leia:

> Degraus gelados descem três metros até um salão esquecido pelo tempo com seteira nas paredes. Além do salão, há uma vasta e sepulcral escuridão.

O salão conecta as áreas X1 e X4. Não há guardas na sala por trás das seteiras (áreas X2a e X2b).

X2a. Sala de Guarda

Está sala vazia se encontra por trás de uma porta secreta. O teto está a 3 metros de altura. Duas seteiras foram escavadas na parede leste.

X2b. Sala de Guarda

Está sala se encontra por trás de uma porta secreta.

> Duas seteiras foram escavadas na parede oeste desse aposento de dez pés de altura e vinte pés quadrados. Caído no canto noroeste está um esqueleto vestido com um robe azul de mago e segurando uma varinha sobre o peito.

O esqueleto é tudo que sobrou dos magos que congelaram até a morte. Ele não oferece nenhum perigo.

Tesouro

O esqueleto segura uma *varinha de segredos*.

X3. Caserna Vazia

> Pedaços espalhados de madeira cobrem o chão desse aposento frígido de seis metros quadrados.

O teto em ambos esses aposentos tem 3 metros de altura. A madeira é tudo que sobrou das barricadas dos guardas.

Uma porta secreta em uma das paredes desse cômodo pode ser aberta para revelar as áreas X2a e X2b.

X4. Mezanino

> Uma sacada de seis metros de largura de mármore negro com partes quebradas dá visão a um amplo templo. Escadas de mármore negro de cada lado da sacada descem nove metros até o chão do templo. O teto abobadado está a nove metros acima do mezanino. As paredes e o teto estão cobertos de um envidraçado âmbar, tornando a iluminação levemente dourada. Um par de portas âmbar está fechada no lado oeste da sacada. Um par de portas similar está aberta no lado leste.

Qualquer um com Sabedoria (Percepção) passiva 12 ou maior nota uma seteira com vista para o templo nas paredes do templo (veja áreas X8 e X17 para mais informações sobre essas seteiras). Se as fontes de luz ou se a visão dos personagens for de 27 metros ou mais, eles podem ver uma grande estátua sem rosto ao fundo do templo (área X5a).

A porta aberta no lado leste leva até a área X6. As portas duplas no lado oeste abrem para a área X15. Os personagens que tentarem escutar através da porta oeste escutarão grunhidos de vozes humanoides, mas não conseguem entender o que dizem.

X5. Templo dos Segredos Perdidos

> Quatro colunas negras de mármore sustentam o teto abobadado de um templo, na parte norte de cada uma delas, se encontra uma estátua de seis metros de altura de figuras em robes encapuzados. As mãos de pedra das estátuas estão estendidas como se conjurassem uma magia. Seus rostos são um buraco sem luz.

A estátua ameaçadora que fica entre duas varandas de mármore, uma delas colapsou parcialmente e caiu no chão de mármore negro do templo, em frente a uma porta aberta. As paredes do templo estão revestidos em âmbar e as portas que levam até o local também são feitas de âmbar. Portas arqueadas revestidas em âmbar ficam ao lado leste e oeste do templo. Flanqueando essas saídas, estão alcovas guardadas por estátuas brancas de mármore representando magos humanos vestidos em robes com chapéus pontiagudos e cajados dourados. Um deles está caído e seus pedaços sobrem o chão.

Um **arcanaloth** chamado Neferon guarda esse templo da cavidade acima da grande estátua (área X5a) e ataca personagens a vista com suas magias de longo alcance. Graças a sua visão verdadeira o arcanaloth pode ver coisas invisíveis e através de escuridão mágica. Os personagens não conseguem ver Neferon a menos que possam ver através da escuridão mágica que envolve a face e a cabeça da estátua.

Uma vez que o arcanaloth comece a conjurar magias, as três **caveiras flamejantes** na área X17 assumem posição atrás das seteiras que cercam o pátio do templo e conjuram suas magias *mísseis mágicos* e *bola de fogo* nos personagens que puderem ver.

O teto do templo está a 18 metros de altura. Escadarias de mármore negro sobem 9 metros até a sacada ao sul (área X4). As sacadas que flanqueiam a estátua (áreas X11 e X23) também tem 9 metros de altura.

Seteiras cortadas nas paredes das galerias superiores (áreas X8 e X17) e postos para arqueiros (áreas X13 e X25) estão voltadas para o templo. A aura de luz âmbar que cobre as paredes do templo fazem com que as seteiras sejam difíceis de perceber. Personagens que tenham Sabedoria (Percepção) passiva 12 ou maior podem nota-las. Criaturas por de trás das seteiras possuem três quartos de cobertura.

A estátuas de mármore dos magos tem 2,5 metros de altura. Seus cajados dourados de 3 metros de altura são feitos de aço e revestidos de uma pintura dourada. A estátua a nordeste caiu quando um tremor há muito tempo colapsou a parede de sua alcova.

X5a. Deus dos Segredos

Essa estátua de 12 metros de altura, coberta em granito, representa um deus dos segredos sem rosto. Na base da estátua, na parte de trás, está uma porta secreta que pode ser descoberta com um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20. Ela pode ser aberta para revelar uma escadaria em espiral que sobre até uma porta de pedra no chão da cabeça oca da estátua.

Cabeça da Estátua

Neferon, o arcanaloth habita dentro da cabeça da estátua com um campo de escuridão mágica que preenche o interior da cabeça e esconde a face humana da estátua. A escuridão pode ser dissipada (CD 17).

Um par de olhos de 60 centímetros de largura provê uma visão desobstruída do chão do templo ao sul da estátua, bem como do mezanino (área X4). Olhando pelos olhos, qualquer um pode ver as sacadas (áreas X11 e X23), as áreas além delas, ou qualquer lugar atrás ou diretamente acima da estátua. Os buracos dos olhos da estátua garantem ao arcanaloth três quartos de cobertura contra ataques originados de fora da cabeça da estátua.

Neferon usa óculos de armação de ouro e um robe mágico (veja "Tesouro" a seguir). Ele usa a magia *alterar* e habilidade de enganação para se passar por um velho humano mago de barbas brancas chamado Heinrich Scolt. "Heinrich" finge confusão. Se os personagens perguntarem a ele o porquê de ele ter os atacado, ele alega estar guardando o templo. Se o arcanaloth perder mais que a metade de seus pontos de vida, ele se teletransporta para o chão do templo, fica invisível e foge pela rota mais segura, atacando os personagens novamente quando for seguro fazê-lo. O arcanaloth jamais irá, em nenhuma circunstância, deixar o Templo Âmbar.

Tesouro

O arcanaloth carrega um livro de magias contendo as magias que ele preparou (veja o status no *Manual dos Monstros*). Ele veste um pequeno óculos dourado com lentes rosadas (valor de 250 peças de ouro) e um *robe de itens úteis* com os seguintes pertences ainda nele:

- Bolsa com 100 PO
- Porta de aço
- Escada de madeira
- Cavalo de Montaria
- Fosso
- Barco a remo
- *Pergaminho de magia* (*raio lunar*)
- Mastins

Veja a descrição do robe no *Guia do Mestre* para maiores informações.

Sorte de Ravenloft

Se as cartas lidas revelarem um tesouro aqui, ele está no chão da cabeça da estátua.

X5b. Porta Secreta

No meio da parede norte do templo se encontra uma porta secreta. Um personagem que procurar na parede por passagens secretas e for bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 detecta linhas de junção no âmbar que reveste as paredes, percebendo a presença dessa porta. Ela está guardada por uma magia *tranca arcana* que previne que alguém a abra, mas bater na porta três vezes a fará abrir por 1 minuto, revelando uma empoeirada escada de pedras. A escada sobe nove metros até outra porta secreta que abre automaticamente quando uma criatura se move até 1,5 metros dela. A escada leva até a área X30.

X5c. Porta Trancada

Essas portas de âmbar estão seladas com a magia *tranca arcana*. A senha para abri-las é "Etherna." Um personagem pode forçar as portas com um teste bem sucedido de Força CD 15. As portas (CA 15, 60 pontos de vida) também podem ser arrombadas. Se seus pontos de vida forem reduzidos a 0, energia necrótica é expelida a 9 metros na direção norte da porta, em formato de um cubo. Uma criatura na área sofre 22 (4d10) de dano necrótico, se transformando em pó caso alcance os 0 pontos de vida. Além dessas portas estão as catacumbas do templo (área X31).

X5d. Reflexões em Âmbar

Esse salão arqueado sobre até uma altura de seis metros. Vocês podem ver seus reflexos nas paredes âmbar. Porém, as imagens não espelham seus movimentos. Em vez disso, os reflexos acenam com os braços e gritam, silenciosamente, como se tentassem alertá-los.

As imagens bizarras dos personagens são uma ilusão feita para desencorajá-los a explorar o templo. A ilusão pode ser desfeita (CD 15).

A área leste do salão segue até a área X32, a oeste do salão para a área X36.

X6 Anexo Sudeste

Essa sala não tem nada de relevante exceto por um buraco circular e de bordas quebradiças de três metros de diâmetro no lado leste e apoios de tochas vazios ao longo das paredes. Portas duplas de âmbar estão abertas para o norte e para o oeste. Uma porta simples fica ao sul da parte das portas duplas.

O teto aqui tem 6 metros de altura. Além das portas abertas ao norte, os personagens podem ver um longo corredor com âmbar cobrindo as paredes (área X8).

O buraco no chão forma um túnel grosseiro que desce 6 metros, então, chega ao teto da área X33a. O fundo do buraco leva a outra queda de 3 metros até o chão da área X33a. O túnel vertical oferece bons apoios para as mãos em suas paredes e pode ser escalado sem um teste de habilidade, mas personagens ainda terão que cair 3 metros para alcançar o chão da área adjacente. Se os personagens fizerem muito barulho, as três **caveiras flamejantes** na área X33a voarão pela passagem entre as áreas e atacarão. As caveiras flamejantes também atacam qualquer um que puderem ouvir tentando descer pelo túnel.

Uma porta secreta na parede ao sul abre para a área X7.

X7. Depósito Secreto de Pergaminhos

Entalhado na parede sul desse local empoeirado estão buracos cilíndricos feitos para armazenar pergaminhos ou mapas.

Os magos mantinham pergaminhos mágicos aqui no caso de o templo ser atacado. Nada sobrou dos pergaminhos além de poeira.

X8. Salão Superior Leste

Âmbar vítreo cobre as paredes desse corredor de seis metros de largura e vinte e um metros de comprimento. As portas de âmbar nas duas extremidades estão abertas. Uma porta fechada se encontra no meio da parede leste e três seteiras nas paredes. Há rachaduras no chão de mármore negro.

As rachaduras no chão foram feitas pelo golem da área X10. As seteiras têm 12 centímetros de comprimento, 76 centímetros de altura e 30 centímetros de espessura. Elas dão visão ao templo (área X5).

X9. Salão de Leitura

Essa câmara está iluminada por candelabros de cobre que pendem do teto. As paredes são cobertas de âmbar moldado na forma de magos segurando livros de magias. Escadas ao norte e ao sul descem seis metros para um átrio de obsidiana, atrás deste, uma placa de ardósia está pendurada por correntes. Entre as escadas ficam fileiras de bancos de mármore.

Os lampiões pendurados estão encantados com uma magia *luz contínua*. A placa de ardósia negra uma vez serviu como um quadro negro e tem algumas marcas de giz.

Escondido atrás do átrio está Vilnius (NM humano masculino **arcano**) e seu familiar quasit. Personagens que tenham Sabedoria (Percepção) passiva 17 ou maior irão notá-lo. Um personagem que analise a sala ativamente por pessoas escondidas, irá encontrar Vilnius com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 12.

Vilnius veste robes chamuscados, seu cabelo ralo também está meio queimado e seu rosto e braços estão cobertos com bolhas provenientes de fogo mágico. Ele é o aprendiz de Jakarion, o mago morto na área X17. Depois que as caveiras flamejantes incineraram seu mestre, Vilnius veio se refugiar aqui. Ele sobrevive comendo vermes. Um golem de âmbar tem patrulhado o corredor lá fora (área X8) e Vilnius não pretende sair da sala até saber que ele foi destruído.

Vilnius é um ganancioso e traiçoeiro covarde. Ele amaldiçoa seu mestre morto por tê-lo trazido até essa terra miserável. Se os personagens tentarem uma aproximação amigável com ele, ele suspeitará de suas intenções. Ele gostaria de reaver o cajado e o livro de magias de seu mestre, mas, de outra forma, ele não tem nenhuma intenção de explorar mais o Templo Âmbar. Ele sabe as informações a seguir sobre o lugar:

- O templo é um paraíso de conhecimento proibido.
- Caveiras flamejantes — constructos produzidos dos restos mortais dos magos — guardam o templo.
- Bárbaros do povo das montanhas usam o templo como abrigo.

Vilnius e Quasit

Tesouro

Vilnius carrega um livro de magias que contém as magias que ele tem preparadas. Ele também tem um amuleto com o formato de um V invertido sob os robes. O excêntrico objeto custa 1000 po. Ele é o amuleto de controle do guardião do escudo da área X35.

Embora ele possa revelar que o amuleto é mágico, ele não sabe precisar seu propósito. O amuleto vibra quando está a menos de 3 metros do guardião do escudo. Se Vilnius descobrir o que o amuleto faz, ele não irá se desfazer dele.

X10. Anexo Noroeste

As paredes e o teto na porção leste desse cômodo de pedra colapsaram. Para oeste e sul se abrem portas de âmbar. No centro da sala está uma estátua de três metros de altura de um guerreiro com cabeça de chacal feito de âmbar rachado. Ele se vira para encarar vocês e cerra os punhos.

O teto aqui tem 6 metros de altura e as paredes tem suportes para tochas vazios. A estátua é um golem de âmbar danificado (use as estatísticas do **golem de pedra** no *Manual dos Monstros*). Ele tem 145 pontos de vida e ataca qualquer criatura na área, parando apenas quando não puder mais ver o invasor.

Um terremoto colapsou a parte leste da sala há muito tempo atrás.

X11. Elevado Nordeste

Esse elevado de mármore negro, nove metros acima do chão, assoma o lado nordeste do templo. Duas portas de âmbar que levam até o elevado estão abertas.

Os personagens podem ver uma seteira a oeste da porta a nordeste (veja área X13).

X12. Santuário Leste

Esta sala de pedra nua consiste de um vestíbulo para o oeste e um santuário para o leste. Quatro candelabros estão no chão empoeirado do vestíbulo. No santuário, fragmentos de uma estátua de obsidiana estão espalhados em uma alcova elevada na extremidade leste da câmara. Dois pares de alcovas vazias se alinham nas paredes norte e sul do santuário.

O golem âmbar na área X10 derrubou os candelabros e pulverizou a estátua de obsidiana, que mostrava o mesmo deus sem nome que fica na área X5. Portas de âmbar na parede oeste abrem na área X13.

Uma porta secreta foi colocada na parte de trás de uma das alcovas da parede norte. Pode ser aberta para a área X14.

X13. Posto de Arquearia Leste

Este quarto estreito tem uma fenda de seta no centro da parede sul.

O teto aqui possui 3 metros de altura. A fenda da flecha permite visão inferior, em direção ao piso do templo (área X5), sob o braço esquerdo levantado da grande estátua (área X5a).

X14. Escadaria Norte

Quando os personagens abrem a porta secreta no topo da escada, leia:

Um corredor empoeirado segue para o norte e depois se inclina para o leste, descendo uma escada escura. O ar é rarefeito, mas pesado com o fedor de morte.

Três escadarias de 3 metros de comprimento com aterrissagens entre elas descem um total de 9 metros para a área X14a. O fedor fica mais forte nas escadas.

X14a Salão Inferior Desmoronado

As escadas descem até um salão desmoronado com teto alto e paredes de vidro âmbar lustroso. Escombros cobrem a maior parte do chão, e um caminho através dos escombros os conduz à uma porta aberta. O fedor pútrido parece vir deste lado.

Esta área em ruínas uma vez conectou-se à área X32, mas um tremor de terra fez com que o teto e as paredes entrassem em colapso. O teto aqui possui 7,5 metros de altura.

A menos que os personagens apaguem suas fontes de luz e se movam em silêncio, as criaturas na área X33c irão escutam eles se aproximando e se preparam para atacar.

X15. Anexo Sudoeste

Esta sala contém um **gladiador** (CM humana feminina), cinco **furiosos** (CM humanos masculinos e femininos) e um **lobo atroz**. O gladiador e os furiosos são um povo da montanha sedento de sangue, o lobo atroz um servo de Strahd. O lobo atroz não pode ser enfeitiçado ou amedrontado.

Como eles não estão esperando problemas, o gladiador e os furiosos se sentam ao chão, afiando suas armas, enquanto o lobo atroz dorme no meio da sala. O gladiador e os furiosos lutam até a morte. O lobo atroz foge do templo (indo para o leste, através das áreas X4 e X2) se reduzido a menos da metade de seus pontos de vida.

Tochas em castiçais iluminam este quarto de pedra. Seis sacos de dormir feitos de peles de animais costuradas cobrem o chão. Ar frio entra através de uma fissura na parede sudoeste.

Além das armaduras e armas dos furiosos, não há nada de valor neste local. Os furiosos estão cientes

das caveiras flamejantes ("espíritos de fogo") ao norte e mantêm as portas da área X17 fechadas.

Uma fissura se formou na parede sudoeste. A abertura é de 60 centímetros de largura, 3 metros de altura e 4,5 metros de profundidade. Ela leva para fora (área X1a).

Uma porta secreta na parede sul abre na área X16. Nem o povo da montanha nem o lobo atroz sabem disso.

Desenvolvimento

O gladiador, Helwa, usa esta sala como abrigo enquanto caça nas montanhas. Ela e seus furiosos não sabem nada sobre a história ou propósito do templo.

X16. Repositório de Pergaminho Oeste

Além de sua localização, esta sala é idêntica à área X7.

X17. Salão Superior Oeste

As paredes desse corredor arqueado de seis metros de largura e vinte e um metros de comprimento são revestidas de âmbar. A metade sul do salão está chamuscada pelo fogo, e um cadáver carbonizado está no chão, sob um manto de pele queimada. Várias portas de âmbar levam deste corredor, e três fendas de flechas estão cortadas na parede leste. Flutuando no meio do corredor estão três caveiras envoltas em chamas verdes.

Três **caveiras flamejantes** guardam este salão, atacando criaturas que entram. As caveiras flamejantes não sairão do salão.

O cadáver carbonizado é tudo o que resta de um bruxo chamado Jakarion, que veio ao Templo Âmbar em busca de poder. As caveiras flamejantes incineraram o mago. As fendas da seta olham para baixo no templo (área XS).

Tesouro

Embora o livro de magias do mago morto não sobreviveu, seu cajado o fez. É um *cajado do gelo*. Impregnado nele está um fragmento da personalidade do mago. O primeiro personagem que toca o cajado ganha a seguinte fraqueza: "Eu anseio poder acima de tudo, e farei qualquer coisa para obter mais disso".

Essa fraqueza supera qualquer traço de personalidade conflitante.

X18. Entrada

Este corredor de vinte metros de comprimento e três metros de altura de pedra nua tem uma porta de âmbar em cada extremidade.

A área X17 fica além da porta para o leste, a área X21 além da porta para o oeste.

X19. Armazém de Poções

Blocos de pedra que se assemelham a mesas estão no centro desta sala, cobertos de poeira. Esculpidas nas paredes de pedra estão nichos cheios de centenas de garrafas empoeiradas. Teias de aranha pendem de escadas de madeira que se encostam às paredes.

O teto aqui é de 4,5 metros de altura. As garrafas contêm os restos secos de poções que perderam a sua eficácia há muito tempo. As escadas já foram usadas para alcançar os nichos mais altos, mas não suportam mais peso. Uma porta secreta está colocada na parede norte. Pode ser aberta para revelar um patamar de escada (área X21).

X20. Sala do Arquiteto

Dominando esta sala está um modelo de um castelo escuro de três metros de altura com muros altos e torres altas. Atrás dele, guardados em um canto, estão alguns móveis arruinados e um baú de madeira.

Nos meses que antecederam a construção do Castelo Ravenloft, esta sala foi ocupada pelo arquiteto do castelo, um mago chamado Artimus. Ele construiu um modelo em escala do castelo a partir de uma rocha magicamente esculpida. Qualquer um que tenha visto o castelo reconhece essa réplica pelo que ela é.

O teto aqui possui 4,5 metros de altura. Uma porta secreta na parede sul pode ser aberta para um patamar de escada (área X21).

Tesouro

O baú de madeira contém um antigo estojo de mapas no qual Artimus manteve as plantas do Castelo Ravenloft, mas os mapas foram perdidos há muito tempo. O baú tem um fundo falso que pode ser encontrado com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10. Dentro do compartimento oculto há um *tomo de compreensão*.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura da sua carta revela que um tesouro está aqui, está escondido no castelo em miniatura. Os personagens devem entrar no castelo para alcançá-lo.

X21. Escada Ocidental

Três escadarias de 3 metros de comprimento separadas por aterrissagens de 3 metros quadrados conectam as áreas X18 e X36. A poeira espessa cobrindo as escadas não foi perturbada a anos.

O patamar mais alto tem portas secretas fixadas em suas paredes norte e sul. A porta sul abre na área X19 e a porta norte abre na área X20.

X22. Anexo Noroeste

Quando uma das portas dessa sala é aberta, leia:

Tochas em castiçais iluminam uma mesa de jantar no centro da sala. Cobrindo a mesa está um banquete magnífico que enche o salão com os cheiros ricos de carne cozida, legumes doces, molho quente e vinho.

O teto aqui possui 6 metros de altura. Uma Porta âmbar leva para o sul até um corredor (área X18) e leste para uma sacada quebrada (área X23).

A mesa é real, mas as tochas, a festa e as cadeiras são ilusões criadas por uma magia *ilusão*

programada que dispara quando uma porta da sala é aberta. A ilusão pode ser dissipada (CD 17).

Escondido à vista de todos, em meio à festa sobre a mesa, há um jarro de cobre verde gravado com imagens de ursos, alces e lobos dançantes. O jarro, como a mesa, não é ilusório. Uma magia *detectar magia* revela uma aura de magia de transmutação em torno do jarro. Se um personagem pega o jarro, as ilusões desaparecem (incluindo as tochas e sua luz), e sete espectros se materializam e atacam quem tiver o jarro.

Tesouro

Qualquer líquido venenoso derramado no jarro é instantaneamente transformado em uma quantidade igual de vinho doce. Além disso, uma criatura que agarra a alça do jarro pode comandar o jarro para encher até 1 galão de vinho, e não pode produzir mais vinho até o amanhecer seguinte.

Muitos Barovianos sem escrúpulos e Vistani matariam para obter este jarro. Outros pagariam de bom grado ou aceitariam como presente.

X23. Varanda Noroeste

Esta sacada de mármore preto pende sobre o canto noroeste do templo, cujo piso fica a nove metros abaixo. Quase metade da varanda caiu, e rachaduras óbvias se formaram perto de sua borda irregular.

Esta varanda é insegura. O peso que exceder 113 quilos faz com que ele desmorone. Qualquer criatura na varanda quando desmoronar tem uma queda de 9 metros para o chão do templo abaixo.

Os personagens podem ver uma seteira a leste do conjunto de portas do norte (veja a área X25).

X24. Santuário Ocidental

Esta sala de pedra nua consiste de um vestíbulo para o leste e um santuário para o oeste. Castiçais envoltos em teias de aranha estão nos quatro cantos do vestíbulo. No santuário, uma estátua de obsidiana sem rosto fica em uma alcova elevada na extremidade oeste da câmara. Caídos diante da estátua estão dois cadáveres desidratados em roupas esfarrapadas. Dois pares de alcovas se alinham às paredes norte e sul do santuário.

A estátua de obsidiana tem 1,2 metros de altura, pesa 113 quilos e representa o mesmo deus sem nome que fica de vigia no templo principal (área X5). Qualquer criatura viva que entrar nesta sala deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou serão atraídos para a estátua como se fossem afetados pelo efeito de simpatia de uma magia *antipatia/simpatia*. Os cadáveres em frente à estátua são os restos mortais de dois magos humanos que vieram para cá separadamente, falharam em seus testes de resistência e morreram de fome enquanto estavam sob o efeito da magia. O lich na área X27 destruiu os livro de magias dos magos e outras posses. Cobrir a estátua ou removê-la deste santuário suprime sua magia e termina seu efeito de simpatia sobre qualquer um.

Um par de portas âmbar na parede leste se abre na área X25. Uma porta secreta está colocada na parte de trás de uma das alcovas do norte. Puxando-a para abrir libera centenas de crânios (veja a área X26).

X25. Posto de Arqueiros Ocidental

Este quarto estreito tem uma seteira no centro da parede sul.

O teto aqui possui 3 metros de altura. A seteira permite visão inferior, em direção ao piso do templo (área X5), abaixo do braço direito levantado da grande estátua (área X5a).

X26. Alcova Secreta

Duas portas secretas levam a esta sala. Quando uma das portas é aberta, leia:

Centenas de crânios caem de uma cavidade atrás da porta.

Este quarto possui um teto de 9 metros de altura e é preenchido do chão ao teto com crânios humanos. Leva 5 minutos para que um único personagem libere um caminho para a sala. Vários personagens podem trabalhar juntos para limpar um caminho mais rapidamente. Uma vez que os crânios são removidos, os personagens podem procurar na sala.

Anexado ao teto de três metros de altura deste sepulcro escuro está uma caixa de ferro de cabeça para baixo com uma tampa em forma de barril.

A caixa de ferro no teto é mantida no lugar com *cola soberana*, e sua tampa é selada com uma magia *tranca arcana*. O baú é impermeável a dano da arma. Forçá-lo para abrir requer um teste de Força CD 25, supondo que os personagens possam alcançá-lo. O interior do baú é forrado com chumbo.

Se a tampa do baú for aberta, o chão da sala desaparece (como se fosse afetado por uma magia *desintegrar*), criando um buraco de 3 metros quadrados acima da área X39. Criaturas paradas no chão quando ele desaparece tem uma queda de 9 metros, aterrissando no canto noroeste da área X39.

O baú de ferro está vazio.

X27. Covil do Lich

Esta sala de quatro metros e meio metros de altura contém ornamentos da realeza: móveis ornamentados, tapetes e tapeçarias requintados e estatuária decorativa. Para onde quer que você olhe, há candelabros acesos em cima de pequenas mesas. A beleza da decoração é desfeita por poeira grossa e teias de aranha. De pé no centro da sala há um esqueleto decrépito vestido com vestes esfarrapadas.

Pontos vermelhos de luz queimam nas órbitas dos olhos do esqueleto. "Eu conheço vocês?" ele pergunta.

O **lich** tem menos pontos de vida do que o normal (99 pontos de vida), não se lembra do seu nome (Exethanter) e esqueceu todas as suas magias preparadas. Ele sabe seus truques. Em sua condição atual, o lich tem um nível de desafio de 10 (5.900 EXP). Uma magia *restauração maior* restaura a memória do lich e todas as suas magias. Outra conjuração da magia restaura seus pontos de vida normal ao máximo (135).

Se os personagens restauram sua memória, o lich lhes entrega as senhas para todas as portas trancadas no Templo Âmbar (com exceção da porta na área X28, onde seu filactério está oculto). Também fornece todas as informações relativas a Strahd e ao templo apresentadas no início deste capítulo. Se os personagens pensarem em perguntar, ele fornece as palavras de comando para qualquer um dos livros da biblioteca (área K30).

Se os personagens restauram seu corpo, ele se oferece para escoltá-los enquanto exploram o templo. As outras criaturas que habitam o templo não ameaçam os personagens enquanto o lich estiver com eles.

O lich se defende se atacado e se transforma em pó se for reduzido a 0 pontos de vida.

O lich supõe que os personagens vieram buscando conhecimento e poder. Se estiver inclinado a ajudá-los, diz-lhes como funcionam os sarcófagos de cor âmbar (como explicado na matéria adicional "Sarcófago Âmbar"). O lich não tem aliança ou animosidade em relação à Strahd, e nenhuminteresse em desafiar Strahd pelo controle de Barovia.

Os móveis aqui estão em más condições e desmoronam facilmente.

Existem três portas secretas nesta sala. A porta secreta para a área X28 tem uma magia *tranca arcana* nela. A senha para suprimir a magia é "Exethanter".

Tesouro

O antigo livro de magias coberto de bronze do lich fica em um divã apodrecido, à vista de todos. Inscrito em sua lombada está um título: *Os Encantamentos de Exethanter*. O livro de magias contém todas as magias na lista de magias preparadas do lich (veja o bloco de estatísticas do lich no *Manual dos Monstros*). O lich ataca qualquer um que tente pegar seu livro de magias.

X28. Filactério Escondido

A porta secreta desta sala está sob efeito da magia *tranca arcana* (veja a área X27 para detalhes).

> Atrás da porta secreta há uma sala pequena e empoeirada. Erguendo-se do chão na metade leste da sala há um braço escamoso e uma garra segurando uma pequena caixa feita de osso.

O braço escamoso é meramente um pedestal esculpido. A caixa de osso é a filactéria de Exethanter. Se ele sofrer 20 ou mais de dano radiante de uma única fonte, a filactéria é destruída.

X29. Quarto Secreto

> Poeira e teias de aranha preenchem esta sala vazia.

O teto aqui possui 3 metros de altura.

X30. Biblioteca Preservada

> Esta biblioteca de pedra tem paredes de seis metros de altura e um teto abobadado de nove metros de altura. Cobrindo o teto há um afresco que retrata anjos sendo incendiados em um inferno. Um corrimão de mármore negro envolve uma escadaria de mármore dourado que desce suavemente por um poço de nove metros de largura e nove metros de profundidade ao norte. Contra as paredes cinzentas estão seis estantes de mármore preto de três metros de altura. Em suas prateleiras estão centenas de volumes bem preservados. Tapetes bordados, cadeiras e candelabros iluminados preenchem a metade sul da sala.

A escada em espiral desce 9 metros até a área X42. Olhar por cima do corrimão revela caixas nessa área.

Não há escadas aqui para alcançar as prateleiras altas. (Os magos que construíram este lugar usavam magias *mãos mágicas*). Todos os livros parecem ter capas em branco e páginas vazias. Segurar um livro enquanto fala sua palavra de comando secreta faz com que o texto do livro apareça magicamente. Somente o lich na área X27 conhece a palavra de comando para cada livro, e somente se sua memória for restaurada. Uma magia *visão verdadeira* também permite ver o texto magicamente ofuscado. Os tomos contêm principalmente sabedoria vil e proibida. Muitos livro de magias estão escondidos aqui, coletivamente mantendo cada magia de mago do *Livro do Jogador*.

Um livro que é retirado da biblioteca se desintegra quando a magia que o preserva é dissipada. O mobiliário do quarto, que também é magicamente preservado, deteriora-se e torna-se quebradiço se for retirado do quarto.

A porta secreta no centro da parede oeste pode ser aberta para revelar uma sala vazia (área X29). A que está no centro da parede sul pode ser aberta para revelar uma escada que desce 9 metros para outra porta secreta que leva à área X5.

X31. Catacumbas Centrais

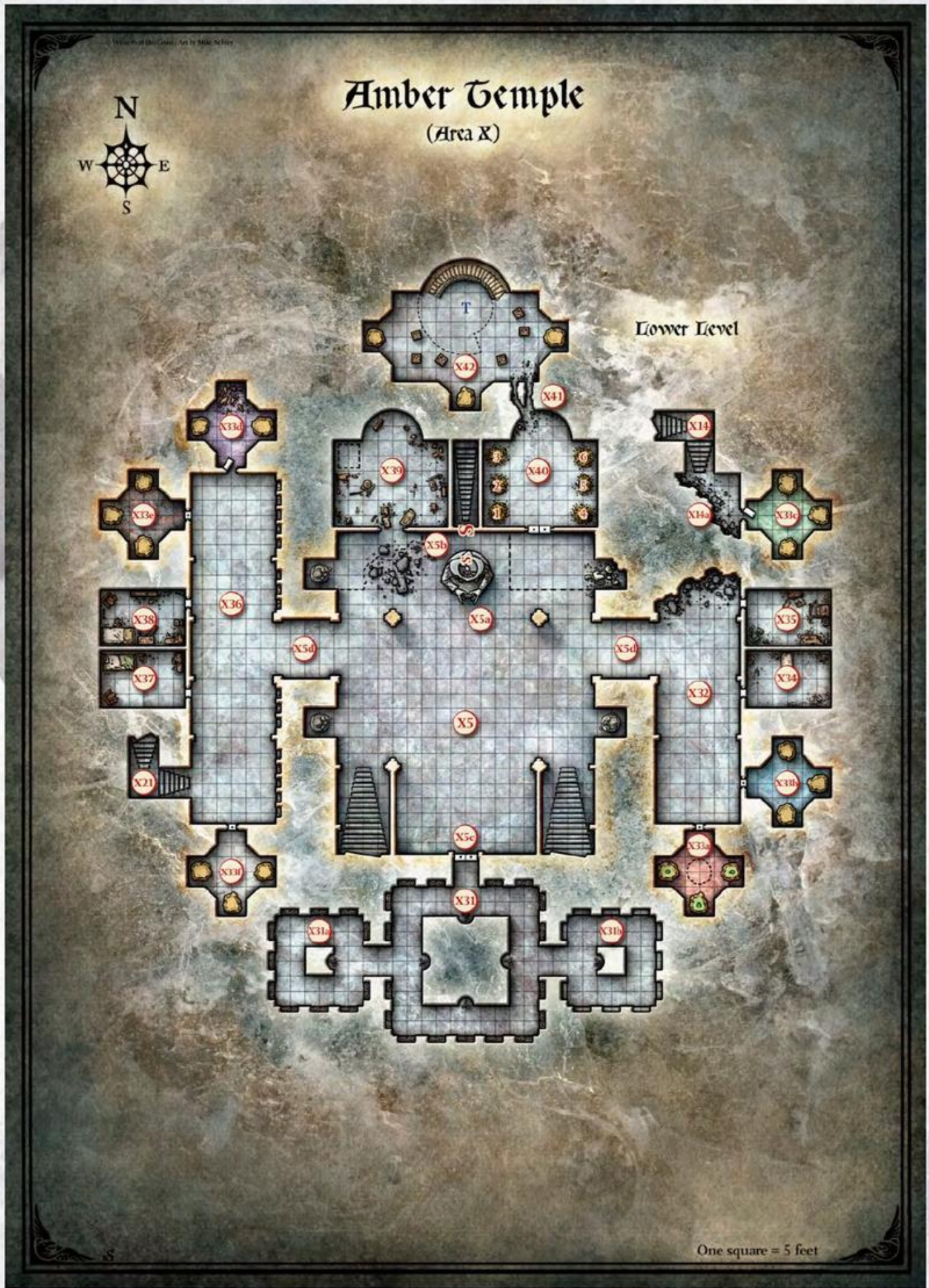
Essas catacumbas contêm os restos mofados dos magos que uma vez defenderam o Templo Âmbar. Gerações posteriores de magos que foram corrompidos pelo mal do templo esmagaram os invólucros de âmbar que cobriam os corpos dos bruxos mortos e roubaram tudo de valor, deixando os cadáveres anteriormente preservados apodrecendo.

> Vocês sentem o perfume horrível dos mortos ancestrais. Nichos de pedra ao longo das paredes dessas catacumbas contêm cascas de âmbar, ossos e mortalhas esfarrapadas.

Se os personagens entrarem nas catacumbas, adicione:

> Altos candelabros de ferro estão nas alcovas. Suas velas acendem quando vocês entram, lançando luz bruxuleante sobre as paredes e fazendo o âmbar destroçado brilhar.

As velas mágicas acendem quando uma criatura viva entra nas catacumbas e se derrete se for tirada da área.


Amber Temple
(Area X)
N
W
E
S
Lower Level
T
X42
X41
X33d
X14
X39
X40
X33c
X14a
X5b
X36
X38
X5a
X35
X5d
X5d
X37
X34
X32
X5
X21
X33b
X5c
X33a
X33f
X31
X31a
X31b
One square = 5 feet

X31a. Catacumbas Oeste

Mais restos de esqueletos preenchem nichos nas paredes deste anexo menor, as cascas de âmbar que uma vez os preservaram se quebraram além da reparação.

X31b. Catacumbas Leste

Os nichos colocados na parede deste anexo estão vazios, exceto por uma espessa camada de poeira.

Nenhum mago foi enterrado aqui. Este anexo está vazio.

X32 Salão Inferior Leste

As paredes e o teto deste grande salão são revestidos de âmbar que brilha como mel fresco. A poeira cobre o chão de mármore negro. Para o norte, o salão desmoronou, deixando uma parede de escombros.

Muitas portas de âmbar levam deste salão. Em frente à porta sul, há três mulheres feias em trajes negros esfarrapados, com vassouras e chapéus negros e pontudos.

Um tremor de terra desmoronou a parte norte do salão. Três **bruxas Barovianas** (veja apêndice D) estão tentando abrir a porta âmbar para a área X33a, tentando senhas diferentes, sem saber que poderiam entrar pelo poço na área X6. Frustradas pelo seu progresso, eles desabafam sua raiva atacando os personagens. As bruxas soltam suas três **vassouras animadas de ataque** (veja apêndice D) enquanto conjuram magias.

Desenvolvimento

Se duas das bruxas são mortas ou incapacitadas, a bruxa sobrevivente tenta escapar voando em sua vassoura. Apenas as bruxas podem usar as vassouras de ataque animadas dessa maneira.

X33. Jazigos de Âmbar

Várias dessas salas de vidro âmbar estão localizadas ao longo da periferia do complexo. Cada sala contém dois ou mais sarcófagos âmbar (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar").

X33a. Jazigo de Shalx

A porta âmbar desta sala está selada com uma magia *tranca arcana*. A senha para suprimir a magia é "Shalx". Um personagem pode abrir as portas com um sucesso em um teste de Força CD 25. A porta (CA 15, 30 pontos de vida) também pode ser derrubada. Se a porta for reduzida a 0 pontos de vida, energia necrótica preenche o cubo de 9 metros diretamente em frente dela. Uma criatura na área sofre 22 (4d10) de dano necrótico, transformando-se em poeira e ossos se reduzido a 0 pontos de vida.

Sarcófago Âmbar

Um sarcófago de âmbar parece um bloco áspero de âmbar sólido, com 2,4 metros de altura, 1,5 metro de largura e 1,5 metro de espessura. Preso dentro do bloco está uma lasca ou punhado de escuridão não mais do que algumas polegadas de comprimento. A escuridão é o vestígio de um deus morto e abominável — um fragmento de mal puro com pedaços de sensibilidade e consciência. O vestígio não pode ser ferido ou controlado, e é imune a todas as condições.

Um sarcófago âmbar tem CA 16, 80 pontos de vida e imunidade a veneno e dano psíquico. Destruir um faz com que o vestígio preso dentro dele desapareça, sem rastros. Você escolhe se ele é banido ou destruído.

Uma criatura que toca o sarcófago de âmbar forma uma ligação telepática com o vestígio dentro. O vestígio oferece à criatura uma dádiva sombria. A criatura deve aceitar de bom grado a dádiva para ganhar seus benefícios. Uma dádiva sombria é descrita para a criatura em termos gerais; seu efeito de jogo preciso não é revelado até que a criatura aceite a dádiva. Por exemplo, uma criatura que toca o sarcófago de Fekre na área X33a recebe o poder de espalhar doenças. Que a dádiva concede a habilidade de conjurar a magia *contágio* não é revelado.

Uma dádiva sombria funciona como um encanto (veja "Dádivas Sobrenaturais" no capítulo 7, "Tesouro", do *Guia do Mestre*). Uma criatura não recebe uma dádiva sombria se estiver sendo manipulada ou coagida ou se recusar a oferta. Uma vez que receba uma dádiva sombria, uma criatura nunca mais poderá receber aquela dádiva sombria novamente.

No instante em que uma dádiva sombria é concedida, a criatura que a recebe passa por uma transformação, ganhando um traço ou uma falha física sinistra, ou um de cada. A menos que o texto indique o contrário, uma característica ou uma falha que acompanha esta dádiva não pode ser removida por nada além de uma magia desejo ou intervenção divina.

Cada vez que uma criatura não-maligna aceita uma dádiva sombria, ela deve fazer um teste de resistência de Carisma CD 12. Se o teste de resistência falhar, a tendência da criatura muda para o mal. Um personagem que se torna maligno vira um PdM sob o controle do Mestre, embora o Mestre possa permitir que o jogador continue jogando com o personagem maligno.

Ajuste o texto a seguir se as criaturas nesta sala já tiverem sido encontradas e destruídas.

Esta sala tem paredes de âmbar vítreo, um piso de mármore vermelho e um eixo rústico no centro do teto alto. Três sarcófagos de âmbar estão em alcovas, e acima de cada sarcófago flutua um crânio humano envolto em chamas verdes.

Três **caveiras flamejantes** guardam esta sala. Elas atacam intrusos à vista.

O eixo no teto é de 3 metros de largura e 6 metros de comprimento, com apoios para as mãos abundantes. Nenhuma habilidade é necessária para subir. O eixo leva até a área X6.

Os personagens ao tocar os sarcófagos de âmbar recebem dádivas sombrias dos vestígios malignos contidos neles (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar").

Sarcófago Oeste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Fekre, Rainha da Varíola. A dádiva de Fekre é o poder de espalhar doenças. Essa dádiva sombria permite que o beneficiário conjure a magia *contágio* com uma ação. Depois de ter sido usada três vezes, a dádiva sombria desaparece.

O beneficiário dessa dádiva sombria fede como lixo.

Sarcófago Sul. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Zrin-Hala, a Tempestade Uivante. A dádiva de Zrin-Hala é o poder de criar raios. Esta dádiva sombria permite que o beneficiário conjure a magia *relâmpago* com uma ação. Depois de ter sido usado três vezes, a dádiva sombria desaparece.

Assim que essa dádiva sombria é recebida, um lado do rosto do beneficiário afunda e perde toda a sensibilidade.

Sarcófago Leste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Sykane, a Fome da Alma. A dádiva de Sykane é o poder de levantar o falecido recentemente. Esta dádiva sombria permite que o beneficiário conjure a magia *reviver mortos* com uma ação. Depois de ter sido usada três vezes, a dádiva sombria desaparece.

Assim que essa dádiva sombria é recebida, os olhos do beneficiário brilham em amarelo doentio até que a dádiva sombria desapareça. O beneficiário também recebe a seguinte fraqueza: "Se eu ajudar alguém, espero pagamento em troca."

X33b. Jazigo de Maverus

A porta âmbar desta sala está selada com uma magia *tranca arcana*. A senha para suprimir a magia é "Maverus". A porta é idêntica à porta da área X33a.

> Esta sala tem paredes de âmbar vítreo, piso de mármore azul e três sarcófagos de cor âmbar.

O teto aqui possui 3 metros de altura. Os personagens que tocam os sarcófagos de âmbar recebem dádivas sombrias dos vestígios malignos contidos neles (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar").

Sarcófago Norte. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Savnok, o Inescrutável. A dádiva de Savnok é o poder de proteger a mente. Esta dádiva sombria assume a forma de uma magia *limpar a mente* conjurada no beneficiário. A magia tem uma duração estendida de 1 ano, após o que a dádiva sombria desaparece.

Os olhos do beneficiário se derretem ao receber este presente escuro, deixando as órbitas vazias, mas que ainda podem ver.

Sarcófago Leste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Tarakamedes, o Wyrm Sombrio. A dádiva de Tarakamedes é o poder do vôo. O beneficiário desta dádiva sombria desenvolve asas esqueléticas e adquire um deslocamento de vôo de 15 metros.

O beneficiário desta dádiva sombria deve comer ossos ou refugo sepulcral para sobreviver. Ao amanhecer, se a criatura não tiver comido pelo menos 1 quilo de ossos ou refugo sepulcral nas últimas 24 horas, ela morre.

Sarcófago Sul. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Shami-Amourae, a Senhora dos Prazeres. A dádiva de Shami-Amourae é o poder da persuasão. Essa dádiva sombria permite que o beneficiário conjure a magia *sugestão* com uma ação, e os testes de resistência contra a magia têm desvantagem. Depois de ter sido usada três vezes, a dádiva sombria desaparece.

O beneficiário dessa dádiva sombria adquire um dedo extra em cada mão, assim como a seguinte fraqueza: "Não consigo obter prazer suficiente. Desejo que outros me enfeitiçem o tempo todo."

X33c. Jazigo Gasoso

A porta âmbar dessa sala está aberta e a câmara exala cheiro de morte.

> Esta sala tem paredes de âmbar vítreo e piso de mármore verde escuro. Três sarcófagos de âmbar estão nas alcovas. Dois humanóides ferozes com uma pele cinzenta horripilante olham vorazmente para você com três olhos — dois olhos normais e um terceiro olho sem pálpebras cego pela catarata. Cinco mais se agarram às paredes e ao teto.

O teto aqui possui 3 metros de altura. Os sete **lívidos** famintos que vivem aqui lutam até a morte. Os lívidos possuem o seguinte recurso adicional:

Escalada Aracnídea. O lívido pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Os personagens que tocam os sarcófagos de âmbar recebem dádivas sombrias dos vestígios malignos contidos neles (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar").

Sarcófago Norte. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Drizlash, a Aranha dos Nove Olhos. A dádiva de Drizlash é o poder de andar em paredes e tetos. Esta dádiva sombria permite que o beneficiário escale superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

O beneficiário dessa dádiva sombria adquire um olho extra em algum lugar do corpo. O olho é cego e sempre permanece aberto.

Sarcófago Leste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Dahlver-Nar, o Homem dos Muitos Dentes. A dádiva de Dahlver-Nar é o poder de viver muitas vidas. Ao receber esta dádiva sombria, o beneficiário instantaneamente reencarna quando morre, como se fosse o alvo de uma magia *reencarnação*. O novo corpo aparece a 3 metros do antigo. Depois de ter sido usada três vezes, a dádiva sombria desaparece.

O beneficiário dessa dádiva sombria perde todos os seus dentes até reencarnar pela terceira e última vez.

Sarcófago Sul. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Zantras, o Criador de Reis. A dádiva de Zantras é o poder que vem da grande presença e força da personalidade. Esta dádiva sombria aumenta o Carisma do beneficiário em 4, até um máximo de 22.

O beneficiário dessa dádiva sombria adquire a seguinte fraqueza: "Não aceito não como resposta."

X33d. Jazigo Violado

A porta âmbar desta sala está aberta.

> Esta sala tem paredes de âmbar vítreo e um piso de mármore preto arroxeado. Dois sarcófagos de âmbar estão em nichos a oeste e a leste. Um terceiro sarcófago que ficava na alcova norte está partido no chão. Agrupados no meio da sala há quatro criaturas repugnantes e curvadas. Cada um tem um único olho grande e sinistro.

As criaturas amontoadas nesta sala são quatro nóticos — ex-magos reduzidos a esse estado maligno por sua louca busca por conhecimento proibido. Os nóticos usam seu recurso Intuição Estranha para desvendar os segredos dos personagens. Embora este poder seja perversamente invasivo, os nóticos não consideram sua intimidação ofensiva e, por isso, ficam surpresos se os personagens retaliarem. Os nóticos só lutam se um deles for abordado, ou se os personagens tentarem destruir os sarcófagos de âmbar.

Os personagens que tocam os sarcófagos de âmbar recebem dádivas sombrias dos vestígios malignos contidos neles (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar").

Sarcófago Oeste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Delban, a Estrela de Gelo e Ódio. A dádiva de Delban é o poder de libertar o frio mortal. Essa dádiva sombria permite que o beneficiário conjure a magia *cone de frio* com uma ação. Depois de ter sido usado sete vezes, a dádiva sombria desaparece. Até que desapareça, o beneficiário também adquire os benefícios de um *anel de calor*.

O beneficiário dessa dádiva sombria adquire a seguinte fraqueza: "O fogo me aterroriza".

Sarcófago Norte. Este sarcófago foi quebrado de uma forma que sugere que o vestígio dentro dele de alguma forma se libertou.

Sarcófago Leste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Khirad, a Estrela dos Segredos. A dádiva de Khirad é o poder da adivinhação. Esta dádiva sombria permite que o beneficiário conjure a magia *vidência* com uma ação. Depois de ter sido usado três vezes, a dádiva sombria desaparece.

A voz do beneficiário se torna um sussurro baixo e seu sorriso se torna cruel e maligno.

X33e. Jazigo de Harkotha

A porta âmbar desta sala está selada com uma magia *tranca arcana*. A senha para suprimir a magia é "Harkotha". A porta é idêntica à porta da área X33a.

> Esta sala tem paredes de âmbar vítreo, piso de mármore negro com veios vermelhos e três sarcófagos de cor âmbar.

No centro da sala, um **slaad da morte** conjurou *invisibilidade* em si mesmo e está pronto com sua espada larga em mãos. O slaad ataca quem entra na sala, lutando até ser morto. Ele não pode deixar o Templo Âmbar.

Os personagens que tocam os sarcófagos de âmbar recebem dádivas sombrias dos vestígios malignos contidos neles (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar").

Sarcófago Norte. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Yrrga, o Olho das Sombras. A dádiva de Yrrga é o poder da verdadeira visão. Esta dádiva sombria concede ao seu beneficiário os benefícios da visão verdadeira até um alcance de 18 metros. Esses benefícios duram 30 dias, após os quais a dádiva sombria desaparece.

Os olhos do beneficiário se tornam vazios até que a dádiva sombria desapareça. O beneficiário dessa dádiva sombria também adquire a seguinte fraqueza: "Acredito que toda a vida é inútil e ficamos ansiosos pela morte para quando ela finalmente chegar".

Sarcófago Oeste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria do Grande Taar Haak, o Destruidor de Cinco Cabeças. A dádiva de Taar Haak é uma grande força. Esta dádiva sombria concede ao seu beneficiário os efeitos de um *cinturão da força do gigante do fogo*. Este benefício dura por 10 dias, após os quais a dádiva sombria desaparece.

O beneficiário dessa dádiva sombria adquire a seguinte fraqueza: "Eu gosto de intimidar os outros e fazê-los sentirem-se fracos e inferiores".

Sarcófago Sul. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Yog o Invencível. A dádiva de Yog é de resiliência física. Esta dádiva sombria aumenta os pontos de vida máximos do beneficiário em 30. Este benefício dura por 10 dias, após os quais a dádiva sombria desaparece.

Peles negras e oleosas cobrem o rosto e o corpo do beneficiário.

X33f. Jazigo de Thangob

A porta âmbar desta sala está selada com uma magia *tranca arcana*. A senha para suprimir a magia é "Thangob". A porta é idêntica à porta da área X33a.

> Esta sala tem paredes de âmbar vítreo, um piso de mármore acinzentado com veios negros e três sarcófagos de âmbar verticais em alcovas.

Os personagens que tocam os sarcófagos de âmbar recebem dádivas sombrias dos vestígios malignos contidos neles (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar").

Sarcófago Oeste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Norganas, o Dedo do Esquecimento. O presente de Norganas é o poder de transformar vida em não-vida. Essa dádiva sombria permite que o beneficiário conjure a magia *dedo da morte* com uma ação. Depois de ter sido usado três vezes, a dádiva sombria desaparece. Quando ele desaparece, o beneficiário deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou cairá para 0 pontos de vida.

Essa dádiva sombria torna o sangue do beneficiário negro e viscoso, como alcatrão.

Sarcófago Sul. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Vaund, o Evasivo. A dádiva de Vaund é o poder da evasão. Esta dádiva sombria concede ao beneficiário os efeitos de um *amuleto de prova contra detecção e localização* e um *anel de evasão*. Estes benefícios duram 10 dias, após os quais a dádiva sombria desaparece.

O beneficiário dessa dádiva sombria torna-se inquieto e nervoso, e também adquire a seguinte fraqueza: "Não posso dar uma resposta direta a qualquer questão que me seja colocada".

Sarcófago Leste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Seriach, O Cão Infernal Sussurrante. A dádiva do Seriach é o poder de convocar e controlar cães infernais. Com uma ação, o beneficiário dessa dádiva sombria pode convocar e controlar dois **cães infernais**. Ambos os cães aparecem ao mesmo tempo. O beneficiário pode convocar cães apenas uma vez e a dádiva sombria desaparece quando eles morrem.

O beneficiário ganha a habilidade de falar e entender Infernal, se ele já não conhece a língua (os cães infernais não entendem outra língua). Fumaça sulfurosa é expelida dos poros do beneficiário sempre que ele fala Infernal.

X34. Quarto do Mago

Uma cama de mármore branco fica no centro desta sala de pedra, com o colchão há muito tempo apodrecido. Falcões de ouro empoleiram-se sobre os postes de canto da cama. O restante mobiliário da sala foi reduzido a montes cobertos de pó. Teias de aranha cobrem símbolos arcanos esculpidos nas paredes.

O teto aqui possui 3 metros de altura. Os símbolos que cobrem as paredes foram outrora projetados para proteger o conteúdo da sala de roubo, mas eles foram esvaziados de sua magia e não podem mais machucar ninguém.

Tesouro

Os quatro falcões de ouro valem 250 gp cada.

X35. Guardião Dormindo

O mobiliário deste quarto de pedra nua sucumbiu à decrepitude. De pé no centro da sala, sua cabeça raspando o teto de três metros de altura, está um constructo vagamente construído em madeira escura e ferro rebitado. Sua cabeça dirige o olhar cegamente em sua direção. Teias de aranha se estendem deste terrível artifício até os móveis destruídos que o cercam.

Esta sala foi uma vez um quarto de mago. O constructo é um **guardião do escudo** incapacitado. Seu amuleto de controle pode ser encontrado na área X9.

X36. Salão Inferior Oeste

Âmbar brilhante reveste as paredes e o teto deste enorme salão como mel esculpido, e o pó cobre o chão de mármore negro. O teto abobadado é de sete metros e meio de altura. Nas paredes, a uma altura de um metros e meio, há elevações cor de âmbar alinhadas com estátuas de alabastro em tamanho natural de gatos, sapos, gaviões, corujas, ratos, corvos, cobras, sapos e doninhas. Muitas das estátuas caíram dos seus poleiros e se espatifaram no chão.

Uma porta âmbar na parede norte está aberta. Quatro outras portas âmbar para o oeste e sul estão fechadas.

As estátuas de animais representam tipos de familiares e são inofensivas.

X37. Quarto do Mago

Móveis feitos de madeira antiga e incolor desmoronaram sob seu próprio peso e agora estão cobertos de teias de aranha e poeira.

X38. Quarto Assombrado

Esta sala, outrora um quarto de dormir, está cheia de móveis quebrados. Espalhados pela sala estão os restos de uma cama, um guarda-roupa, dois baús, três candelabros altos, uma escrivaninha, uma estante de livros e várias cadeiras. Livros rasgados, velhas canetas de pena e roupas esfarrapadas também estão espalhados.

O teto aqui possui 3 metros de altura. Um poltergeist (veja o bloco de estatística do **espectro** no *Manual dos Monstros*) assombra essa sala e telecineticamente arremessa mobiliário quebrado em intrusos para não revelar sua localização.

Tesouro

Uma busca na sala rende um tubo de pergaminho de madeira contendo um intacto *pergaminho de magia* de *muralha de fogo*.

X39. Tesouro Saqueado

As portas de âmbar que uma vez selaram esta grande sala de pedra foram quebradas, suas peças em meio a ossos esmagados, armaduras e armas.

O teto aqui possui 9 metros de altura e plano. Um buraco de 3 metros quadrados no canto noroeste do teto se forma magicamente se a caixa de ferro na área X26 for aberta.

Um golem de âmbar já esteve de guarda aqui, mas escapou depois que ladrões invadiram o tesouro e o saquearam. O golem já subiu as escadas (veja a área X10).

Nem todos os ladrões escaparam, e os restos pulverizados dos que morreram aqui jazem espalhados pelo chão. Seus espíritos inquietos sobrevivem aqui como quatro poltergeists (veja o bloco de estatística do **espectro** no *Manual dos Monstros*). Os poltergeists não podem sair da sala e lutar até serem destruídos.

X40. Tesouro Selado

As portas âmbar ao sul estão seladas com uma magia *tranca arcana*. A senha para suprimir a magia é "Dhaviton". Um personagem pode empurrar as portas com um teste de Força CD 25 com sucesso. As portas (CA 15, 60 pontos de vida) também podem ser quebradas. Se as portas forem reduzidas a 0 pontos de vida, uma magia de *invisibilidade maior* é conjurada no golem âmbar nesta sala. A magia dura 1 minuto.

Pilhas de tesouros estão amontoados contra as paredes oeste e leste desta sala de pedra.

Se o golem estiver visível, adicione:

Uma estátua de três metros de altura, esculpida em âmbar à semelhança de um humanóide com cabeça de falcão, fica em uma grande alcova ao norte. Por trás disso, uma rachadura se formou na parede.

O teto aqui possui 9 metros de altura e plano. A estátua na alcova do norte é um golem âmbar (use o bloco de estatísticas do **golem de pedra** no Livro dos Monstros). Ele ataca qualquer criatura que perturbe o tesouro. O golem pode sair da sala, mas não pode deixar o Templo Âmbar.

Veja a área X41 para uma descrição das rachaduras na parede sul.

Tesouro

Seis pilhas de tesouro estão contadas no mapa.

Pilha 1
- 17,500 pc (solto)
- Trinta gemas de 50 po
- Três armadura de placas enferrujadas (sem valor)
- Nove escudos enferrujados (sem valor)
- Um sarcófago de tamanho infantil feito de madeira negra incrustada com ouro (no valor de 250 po)

Pilha 2
- 12.000 pp (solto)
- Cinco de cota de malha enferrujados e seis peitorais enferrujadas (sem valor)
- Uma rapeira prateada com um punho de vidro rosado
- Quatro espadas largas enferrujadas (sem valor)
- Uma biga dourada (no valor de 750 po)

Pilha 3
- 6.600 pe (solto), cada moeda estampada com o perfil de Strahd
- Setenta e cinco garrafas vazias
- Um baú cheio com seis vestidos e robes finos (no valor de 25 po cada)
- Dez peças de joias (no valor de 250 po cada) e 500 po em um baú de madeira podre
- Oito estátuas de cerâmica pintadas de santos (no valor de 250 po cada e pesando 22,5 quilos cada)

Golem de Âmbar

Pilha 4
- Uma pilha de lingotes de ferro (250 po no total e pesando 2.500 libras)
- Trinta símbolos sagrados (no valor de 5 po cada) de deuses de vários mundos
- Um conjunto de doze cálices de cobre com filigranas de prata (no valor de 25 po cada)
- Uma caveira dourada com granadas vermelhas nas órbitas oculares (no valor de 250 po)
- Oito machados de guerra e seis picaretas de guerra

Pilha 5
- 9.000 pp (solto)
- Seis bolas de cristal não mágicas (no valor de 20 po cada)
- Uma coroa de bronze com minúsculas gemas olhos de dragão em espiral (no valor de 750 po)
- Um pônei de madeira em tamanho natural (no valor de 25 po)
- Seis vasos de mármore (valendo 100 po cada e pesando 45 quilos cada)

Pilha 6
- 7.000 moedas de madeira pintadas de ouro (sem valor)
- 15.000 pc em quinze potes de ferro
- Um cetro de obsidiana com filigrana de ouro (no valor de 2.500 po)
- Onze elmos enferrujados (sem valor)
- Quinze volumes finos e encadernados em couro, todos eles cópias assinadas de um livro de histórias chamado *Anão de Neve e os Sete Inumanos*, de Nitch Rackmay.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de sua carta revela que um tesouro está aqui, ele está enterrado em uma pilha aleatória de tesouros (role um d6).

X41. Fissura

Um tremor de terra dividiu a rocha entre as áreas X40 e X42, criando duas aberturas naturais que estão virtualmente lado a lado. As aberturas tem 1,5 metros de largura, 2,4 metros de altura e 3 metros de profundidade.

X42. Jazigo Âmbar

Uma escadaria de mármore dourado com um corrimão de mármore negro abraça a parede norte enquanto espirala suavemente por um poço de 9 metros de largura. No meio da sala, estão seis caixas de madeira podres.

As paredes cobertas de âmbar são esculpidas para parecerem tentáculos que se entrelaçam em torno de baixos-relevos de mármore de reis, rainhas, faraós e sultões assistidos por uma miríade de escravos.

As paredes oeste, sul e leste contêm alcovas e, em cada nicho, há um bloco alto e áspero de âmbar. Duas fendas largas se abriram na parede sul, espalhando entulho e pedaços de âmbar no chão no canto sudeste da sala.

A escada em espiral sobe 9 metros até a área X30. Veja a área X41 para uma descrição das rachaduras na parede sul.

Dentro das caixas de madeira, enterradas na terra, estão seis **crias vampíricas** criadas por Strahd de um grupo de aventureiros mortos. Assim que ouvem intrusos na sala, os vampiros começam a sair de suas caixas e atacam, lutando até serem destruídos.

Destino do Teletransporte

Personagens que se teletransportam para este local da área K78 no Castelo Ravenloft chegam ao ponto marcado com T no mapa.

Sarcófago Âmbar

Os personagens que tocam os sarcófagos de cor âmbar recebem dádivas sombrias dos vestígios malignos contidos neles (veja a matéria adicional "Sarcófago Âmbar", anteriormente neste capítulo). Kasimir saberá quando ele tocar o sarcófago leste nesta área que ele encontrou a dádiva sombria que procurava.

Sarcófago Oeste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece "a dádiva sombria do Vampiro" a qualquer criatura humanóide de alinhamento maligno que o toque. A dádiva do Vampiro é a imortalidade. Se a dádiva sombria for aceita, seu efeito não ocorrerá até que as seguintes condições sejam atendidas, na ordem abaixo. A criatura só fica ciente das condições depois de aceitar a dádiva sombria.

- O beneficiário matar outro humanóide que o ama ou reverencia, e então beber o sangue do humanóide morto dentro de 1 hora depois de matá-lo.
- O beneficiário morrer violentamente nas mãos de uma ou mais criaturas que o odeiam.

Quando as condições são satisfeitas, o beneficiário instantaneamente se torna um **vampiro** sob o controle do Mestre (use o bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros*).

Depois de receber a dádiva sombria, o beneficiário adquire a seguinte fraqueza: "Estou cercado por inimigos ocultos que procuram me destruir. Não posso confiar em ninguém".

Sarcófago Sul. O vestígio dentro deste sarcófago oferece "a dádiva sombria do Tenebroso" a qualquer criatura humanóide de alinhamento maligno que possa conjurar magias de 9º nível. A dádiva do Tenebroso é o segredo do domínio lich. Esta dádiva sombria concede ao beneficiário o conhecimento necessário para executar as seguintes tarefas:

- Criar um filactério e imbuí-lo com o poder de conter a alma do beneficiário
- Inventar uma poção de transformação que torne o beneficiário um lich

A criação do filactério leva 10 dias. Misturar a poção leva 3 dias. Os dois itens não podem ser criados simultaneamente. Quando o beneficiário bebe a poção, ele instantaneamente se transforma em um lich sob o controle do Mestre (use o bloco de estatísticas no *Manual dos Monstros*, alterando as magias preparadas do lich como desejado).

O beneficiário dessa dádiva sombria adquire a seguinte fraqueza: "Tudo o que me interessa é adquirir novos conhecimentos mágicos e arcanos".

Sarcófago Leste. O vestígio dentro deste sarcófago oferece a dádiva sombria de Zhudun, o Astro Cadáver. O dom de Zhudun é o poder de ressuscitar os antigos mortos. Com uma ação, o beneficiário dessa dádiva sombria pode tocar os restos de uma criatura morta e restaurá-la à vida. O efeito é idêntico ao da magia *ressurreição*, exceto pelo fato de funcionar independentemente de quanto tempo a criatura está morta. Depois de ter sido usado uma vez, a dádiva sombria desaparece.

O beneficiário dessa dádiva sombria assume uma aparência de cadáver e é facilmente confundido com um morto-vivo.

Eventos Especiais

Dois elfos do crepúsculo são atraídos para o Templo Âmbar por diferentes razões. Você pode usar um ou ambos eventos especiais a seguir, enquanto os personagens exploram o templo.

Oração de Rahadin

O leal mordomo de Strahd, **Rahadin** (veja apêndice D), acredita que seu mestre forjou um pacto com o deus dos segredos sem nome para quem o Templo Âmbar é dedicado. O elfo do crepúsculo vem ao templo ocasionalmente para pedir ao sombrio deus que liberte seu mestre de seu tormento.

Rahadin monta um *cavalo fantasma* ao longo da Passagem Tsolenka até o Templo Âmbar e se ajoelha diante da grande estátua na área X5. (O arcanaloth que guarda o templo conhece Rahadin e não o fere. O arcanaloth e as caveiras flamejantes não atacam outros visitantes até que Rahadin seja morto ou saia). Rahadin então puxa um sapo vivo, engole-o inteiro como um sacrifício, e oferece um gesto de súplica ao deus secreto.

Desenvolvimento

Rahadin sabe que Strahd vai lidar com os personagens quando achar melhor. Se os personagens confrontam o elfo do crepúsculo, ele se defende, mas não lhes causará nenhum dano permanente. O mordomo de Strahd morreria antes de permitir ser capturado. Rahadin não divulga sua razão para visitar o templo, ou mesmo quem ele é ou qual o papel que ele desempenha. Deixado sozinho, ele volta para o Castelo Ravenloft.

Dádiva Sombria de Kasimir

Se **Kasimir Velikov** (veja o apêndice D e o capítulo 5, área N9a) encontrar seu caminho para a área X42 e aceitar a dádiva sombria de Zhudun, ele então pedirá aos personagens para acompanhá-lo às catacumbas do Castelo Ravenloft para que ele possa restaurar a vida de sua secular irmã, Patrina Velikovna (veja capítulo 4, área K84, cripta 21).

Desenvolvimento

Se Kasimir for bem sucedido em sua busca, a recém-ressuscitada Patrina (NM elfa do crepúsculo feminina **arquimaga**) finge arrependimento até recuperar sua força e suas magias, quando viaja para Castelo Ravenloft e tenta retornar a Strahd, tentando se tornar enfim sua noiva vampira. A mutilação de seu irmão pelas mãos de Rahadin, o mordomo de Strahd, não fica bem com ela. Ela espera vingar seu irmão e distrair os personagens, colocando-os em uma trilha para matar Rahadin, que há muito tempo se opõe ao seu casamento com Strahd.

Strahd perdeu o interesse em Patrina como consorte. Dada a chance, ele a transforma em uma cria vampírica e a coloca de volta em sua cripta — um destino ao qual ela faria de tudo em seu poder para evitar. Sua atração por Strahd é superada pelo desejo de aumentar seu próprio poder. Ela não é brinquedo de ninguém.

Capítulo 14: Colina Yester

Os druidas que veneram a Strahd como senhor da terra e mestre do clima se reúnem aqui, sobre a Colina Yester, nas fronteiras dos domínios de Strahd. Esta colina é também onde as pragas malignas que caminham pelos Bosques de Svalich nascem, e aonde Strahd vem de vez em quando vislumbrar sua residência ancestral.

Áreas da Colina

Os seguintes locais correspondem às legendas no mapa da Colina Yester na página 199.

Y1. Trilha

A trilha através dos densos bosques conduz a uma colina coberta com grama morta e montes de pedra de rocha preta. Nuvens escuras e ameaçadoras se reúnem no alto, e um único raio atinge o pico da colina. Ao oeste da colina, a terra, os bosques e o céu desaparecem atrás de uma imponente parede de neblina.

A trilha divide-se quando ela sobe a encosta, formando dois anéis concêntricos (área Y2). A trilha também leva ao cume da colina (áreas Y3 e Y4). A parede de nevoeiro (área Y5) marca o limite do domínio de Strahd.

Y2. Dólmen dos Furiosos

Sujeira se espalha ao longo dos dois anéis concêntricos dos dólmens que circundam a encosta. Cada dólmen é um monte de três metros de altura de rochas negras viscosas.

Esses montes funerários antecedem a chegada de Strahd e dos druidas. Eles permaneceram inalterados por séculos. Enterrados sob as pedras estão os ossos mofados de uma antiga tribo de furiosos que uma vez moraram nas montanhas. (veja "Lança Sangrenta de Kavan" na seção mais a frente "Eventos Especiais").

Y3. Círculo dos Druidas

No alto da colina está um amplo anel de pedregulhos negros e rochas menores que coletivamente formam uma parede improvisada que cerca um campo de grama morta. Relâmpagos atingem a borda do anel de vez em quando, iluminando uma estátua medonha de quinze metros de altura e composta de galhos firmemente trançados e acondicionado com terra preta. A estátua assemelha-se a um homem alto com capa e com presas.

O anel de rochas que circunda o campo possui 76 metros de diâmetro e varia de 1,5 a 3 metros de altura. Qualquer criatura que suba sobre os pedregulhos negros tem uma chance de 10 porcento de ser atingido por um relâmpago, sofrendo 44 (8d10) de dano elétrico. Personagens podem evitar o dano, afastando-se das duas trilhas que passam pelo anel.

Dia e noite, estirando-se *até os limites da visão, as bordas de meu reino são marcadas por uma grande parede de névoa. Eu estava lá em seu nascimento.*

— Strahd von Zarovich em *Eu, Strahd: Memórias de um Vampiro*

Estátua de Madeira

A estátua gigante tem uma estranha semelhança com Strahd von Zarovich. Uma inspeção mais minuciosa revela raízes brotando do chão em torno de sua base. Estas raízes fazem parte da árvore Gulthias na área Y4. Eles cobrem a estátua, proporcionando sustentação adicional e durabilidade. As raízes não só impedem que a estátua seja derrubada, mas também permitem que a escultura sirva como componente de um ritual para criar uma árvore maligna (veja "Ritual dos Druidas" na seção "Eventos Especiais" mais adiante). Plantada no "coração" desta escultura de madeira está uma joia mágica roubada do vinhedo do Mago dos Vinhos (capítulo 12).

A estátua tem CA 10, 50 pontos de vida, e imunidade à veneno e dano psíquico. Se a estátua sofrer dano de fogo depois de ser salpicada com óleo, ela pega fogo, causando 2d6 de dano de fogo a cada rodada. Se a estátua é reduzida a 0 pontos de vida, ele desmorona, e a joia mágica cai no campo, brilhando com uma luz verde brilhante.

Túmulos Escondidos

Escondidos por todo o campo dentro dos pedregulhos estão seis **druidas** (CM masculinos e femininos) e seis **furiosos** (CM masculinos e femininos), todos descendentes da antiga tribo montanhosa cujos membros estão enterrados neste morro e todos cobertos da cabeça aos pés em lama cinza-azulado. Eles têm cabelos longos e emaranhados e olhos selvagens. Para honrar seu "deus" obscuro, eles dormem em sepulturas de terra escondidas debaixo de coberturas feitas de grama e capim morto. Os personagens que entram no círculo que possuírem uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva 16 ou mais alta observam uma dúzia de sepulturas cobertas espalhadas por todo o campo. Os druidas e os furiosos levantam-se de suas sepulturas e atacam se alguém se aproxima ou danifica a estátua, ou se forem descobertos e atacados.

Os druidas estão esperando para começar um ritual para invocar uma enorme mancha de árvores. Apenas um druida é necessário para completar o ritual, mas os druidas não começarão sem a bênção de Strahd. Assim, eles estão esperando ele aparecer. O ritual não pode ser concluído se a estátua for destruída ou a gema mágica for removida.

Se os personagens discernirem ou adivinharem a localização da gema com a ajuda da magia, eles podem tentar escavar a joia fora do peito da estátua. Escalar a estátua é algo simples, não exigindo nenhum teste de habilidade, e um personagem ao alcance da cavidade torácica pode usar uma ação para escavar nela. Faça com que o jogador do personagem role um d20: em um resultado de 13 ou mais, o personagem desenterra a gema e pode tomá-la como parte de sua ação.

Desenvolvimento

Se os druidas e os berserkers forem mortos, seus números são reabastecidos quando outros retornarem de suas incursões dos Bosques Svalich. No final de cada dia, ao anoitecer, 1d4-1 druidas e 1d4-1 furiosos chegam até que haja seis de cada.

Y4. Árvore de Gulthias

Na extremidade sul da colina está um bosque enfermo, um bosque de árvores mortas e arbustos com uma enorme árvore deformada no seu núcleo. O sangue escorre como seiva de seu tronco torcido. Espreitando ao redor da árvore há seis criaturas humanoides cobertas de agulhas. Cravado na árvore está um machado de batalha brilhante, e abaixo se encontra um esqueleto humanoide.

A árvore é uma árvore de Gulthias (veja as estatísticas dos infectados no *Manual dos Monstros*), as raízes de que estendem profundamente abaixo da colina. Espreitando entre as árvores e arbustos mortos estão três **vinhas infectadas**, seis **espetos infectados** e doze **galhos infectados**. Os espetos infectados são claramente visíveis, mas a característica Falsa Aparência das vinhas infectadas e dos galhos infectados permitem que eles se escondam à primeira vista. Os infectados atacam qualquer um que cause danos à árvore de Gulthias, que não tem ações nem ataques eficazes próprios.

A árvore de Gulthias tem CA 15, 250 pontos de vida, e imunidade a dano por concussão, perfuração e psíquico. Se for reduzido a 0 pontos de vida, ela parece ter sido destruída, mas não está verdadeiramente morta; ela recupera 1 ponto de vida a cada mês até que esteja completamente curada. Com um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 15, um personagem pode determinar que o toco inteiro deve ser desarraigado para que a árvore morra verdadeiramente. A árvore de Gulthias murcha e morre em 3d10 dias se a magia *consagrar* for conjurada em sua área.

A árvore de Gulthias cria infectados de plantas comuns e é a única árvore de seu tipo em Baróvia. Se a árvore de Gulthias for morta, nenhum novo infectado pode ser criado dentro do domínio de Strahd. Recompense o grupo com 1,500 EXP por destruir a árvore de Gulthias.

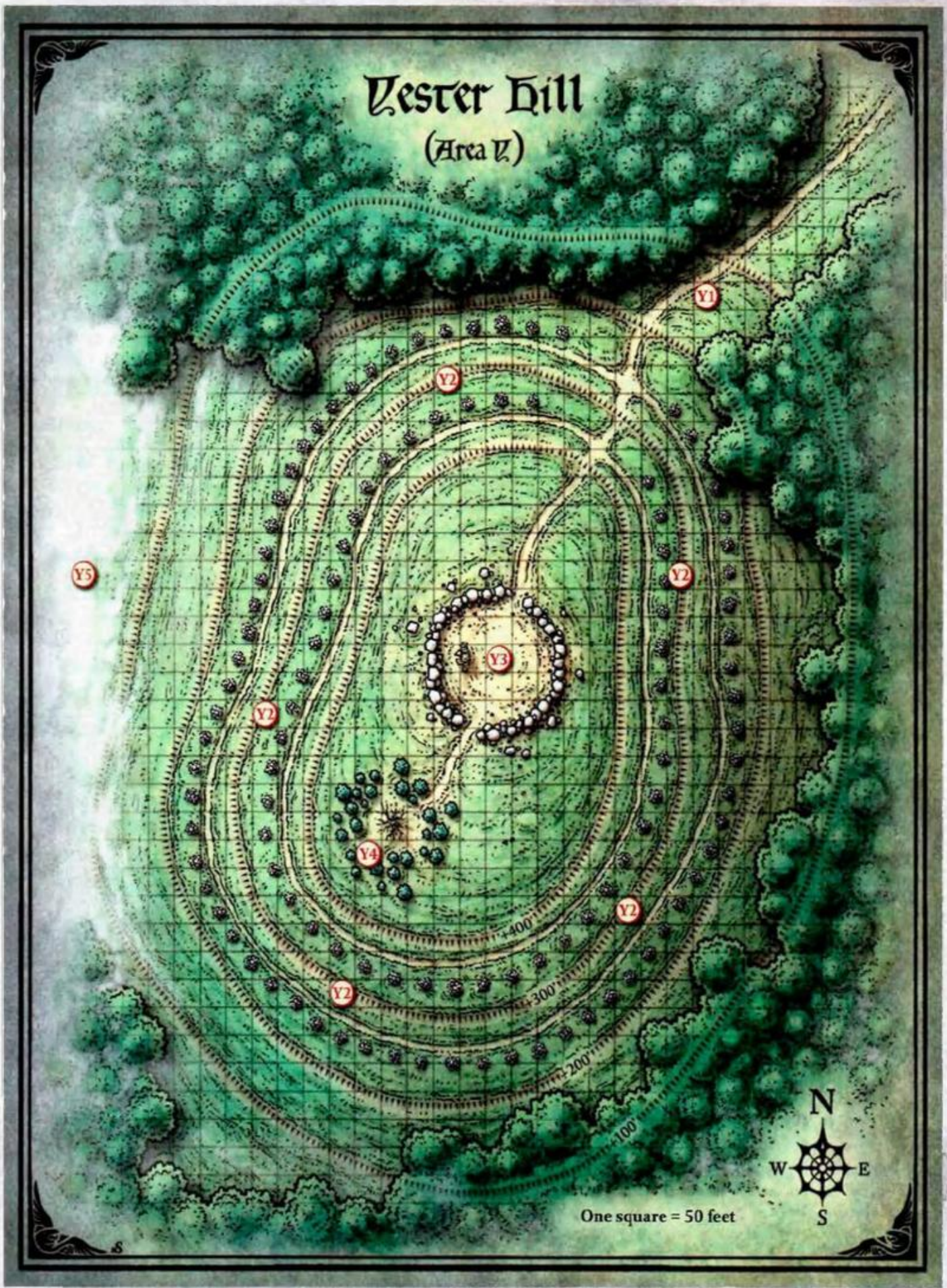
O esqueleto deitado na base da árvore de Gulthias é tudo o que resta de um aventureiro humano que foi morto pelos infectados ao tentar cortar a árvore.

Tesouro

A armadura de couro esfarrapada do aventureiro morto não é recuperável, mas o machado embutido na árvore é um machado de batalha mágico. Sua alça é esculpida com folhas e videiras, e a arma pesa metade do peso de um machado de batalha normal. Quando o machado atinge uma planta, seja uma planta ordinária ou uma criatura vegetal, o alvo sofre um dano cortante extra de 1d8. Quando uma criatura de tendência não-boa empunha o machado, brota espinhos sempre que seu portador faz um ataque com ele. Estes espinhos furam o portador em 1 ponto de dano perfurate após o ataque feito, e este dano é considerado mágico.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de suas cartas revelarem que há um tesouro aqui, ele está enterrado em meio às raízes da árvore de Gulthias, debaixo do esqueleto do aventureiro morto. Personagens que cavarem o chão sob o esqueleto automaticamente irão encontrá-lo.


Yester Hill
(Area Y)
Y1
Y2
Y2
Y3
Y2
Y2
Y4
Y2
Y2
400'
300'
200'
100'
N
W
E
S
One square = 50 feet

Y5. Parede de Névoa

A Colina Yester recebeu seu nome de um estranho fenômeno que pode ser observado por qualquer um que olha para as névoas da colina ou a encosta oeste:

> Quando vocês olham para o oeste na cortina de névoa, vocês veem uma fortaleza branca em uma colina acima de uma grande cidade. A cidade parece bastante distante, talvez um quilômetro e meio de distância. O nevoeiro obscurece todos os detalhes, mas vocês podem ouvir o que soa como o eco de um sino de igreja.

Os Poderes Sombrios criaram uma imagem falsa da casa ancestral de Strahd dentro da neblina, um pouco além do alcance. Strahd chega às colinas ocasionalmente para contemplar a cidade, mesmo sabendo que não seja real. A imagem o atormenta.

Qualquer criatura que entre no nevoeiro mortal está sujeito a seus efeitos (veja seção "Brumas de Ravenloft" no capítulo 2).

Se os personagens perguntarem a um usuário de magia PdM sobre esta parte da parede de névoa, essa pessoa pode relatar uma lenda antiga sobre isso. De acordo com os povos da montanha de Baróvia, havia sempre uma parede da névoa perto da Colina Yester, mesmo antes que a névoa mortal aprisionou toda Baróvia. Os antigos povos chamavam a névoa da Parede Sussurrante, pois dentro dela podiam ouvir o sussurro de vozes do passado e do futuro. Eles acreditavam que um deus antigo desistiu de sua divindade para preservar o mundo da destruição e que sua última exalação como um deus produziu essa névoa. Dentro dele estavam todas as suas lembranças do mundo e todas as suas visões de seus futuros possíveis, e com a devida preparação, um inquiridor poderia ir a uma busca de uma visão dentro dele. Alguns estudantes das artes arcanas afirmam que os Poderes Sombrios tomaram um pouco desse nevoeiro e o modificaram para criar as brumas de Baróvia, e que talvez o domínio de Strahd seja apenas uma memória escura na Parede Sussurrante.

Eventos Especiais

Você pode usar um ou ambos os seguintes eventos especiais enquanto os personagens exploram a Colina Yester.

Ritual dos Druidas

Você pode permitir que esse evento se desenrole, independentemente dos personagens terem visitado a Colina Yester. Mesmo se os personagens não experimentarem este evento conforme ele acontece, eles ainda podem lidar com as consequências. (veja "Ataques ao Estilhaço de Inverno" na seção "Eventos Especiais" no capítulo 12).

Strahd viaja para Colina Yester, chegando em seu **pesadelo**, Beucephalus (assumindo que os personagens não o mataram nas catacumbas do Castelo Ravenloft), ou na forma de morcego.

A chegada de Strahd faz com que os druidas na área Y3 se levantem de suas "sepulturas" e comecem seu ritual. Quando o ritual começa, os druidas usam suas ações para cantar e dançar. Para completar o ritual, os druidas devem realizar seus cânticos durante 10 rodadas consecutivas, com pelo menos um deles cantando cada rodada. Se uma rodada passa e nenhum dos druidas é capaz de cantar em sua vez, o ritual é arruinado e deve ser iniciado de novo. Se a árvore de Gulthias (área Y4) tiver sido reduzida a 0 pontos de vida, o ritual não funcionará. Druidas que perceberem que a árvore foi destruída sabem o suficiente para não tentar o ritual.

Strahd observa o processo, defendendo os druidas se eles forem atacados e se retirando se eles forem superados.

Desenvolvimento

Se os personagens estiverem presentes quando os druidas completarem o ritual, leia:

> Uma criatura feita de planta com nove metros de altura explode para fora da estátua, enviando galhos e terra ao ar. A criatura se assemelha a um ente morto com a luz verde escoando para fora dela.

A criatura que sai da erupção da estátua de madeira é uma **árvore infectada** (veja apêndice D) que os druidas chamam de Estilhaço de Inverno. A luz verde vem da joia mágica embutida em seu "coração". A gema pode ser removida apenas quando Estilhaço de Inverno estiver morto.

Os druidas comandam Estilhaço de Inverno para percorrer para o norte e colocar resíduos no vinhedo do Mago dos Vinhos (capítulo 12). Embora os personagens possam não entender o que os druidas estão fazendo, eles vão sem dúvida se perguntar onde os druidas estão enviando a árvore infectada. Como Estilhaço de Inverno segue para o norte, seu destino deve tornar-se claro para os personagens que já visitaram a adega e a vinícola. Se eles tentarão parar seu avanço é com eles.

Uma vez que a árvore infectada se afasta, Strahd comanda os druidas e furiosos a deixarem a colina para que ele possa ficar sozinho. Enquanto eles fogem para o bosque, ele olha com saudade para a imagem de sua pátria ancestral para o oeste (veja área Y5).

Lança Sangrenta de Kavan

O espírito de Kavan, um chefe bárbaro morto a muito tempo, alcança um dos personagens, de preferência um bárbaro, um druida ou um patrulheiro. Leia o texto a seguir para o personagem do jogador:

> Você ouve um sussurro, uma voz profunda carregada pelo vento. "Por muito tempo eu tenho esperado", diz ele, "por alguém que seja digno. Minha lança está sedenta por sangue. Recuperem-na, e governarão estas montanhas em meu lugar, assim como os poderosos guerreiros desde os primeiros dias do da Parede Sussurrante."

O personagem sente-se atraído para um dos montes de pedras na encosta (veja área Y2). Quando o personagem se aproxima a 9 metros dele, a presença da lança mágica de Kavan (veja "Tesouro" abaixo) sob as rochas é sentida.

Tesouro

As rochas do monte de pedras são pesadas, mas podem ser roladas para o lado, revelando uma *lança de sangue* (veja apêndice C), situada entre os ossos mofados de Kavan. Qualquer criatura pode empunhar a lança, mas somente o personagem escolhido por Kavan para usá-la ganha o bônus de +2 para os testes de ataque e dano realizados com esta arma mágica.

Capítulo 15: Covil dos Lobisomens

A oeste do Lago Baratok está um complexo de cavernas que os lobisomens de Baróvia usam como covil. Os personagens que interrogam os lobisomens capturados podem descobrir a sua localização. A maioria do grupo de lobisomens está fora em caça quando os personagens chegam pela primeira vez, incluindo o líder do bando, Kiril Stoyanovich.

Os lobisomens chamam a si mesmos de Herdeiros da Mãe Noite, porque todos adoram essa divindade. Recentemente, um racha se formou dentro do grupo em resultado a um desafio à liderança de Kiril. A contenda começou quando outro lobisomem, Emil Toranescu, questionou o tratamento de crianças sequestradas pela matilha.

Kiril armaria as crianças com armas e as forçaria a lutar umas contra as outras até a morte, até que apenas uma restasse de pé. O vencedor seria transformado em um lobisomem, garantindo o que Kiril chamou de "força e pureza da matilha". Emil defendeu manter todas as crianças vivas e transformá-las em lobisomens, aumentando assim o tamanho do bando. Emil acreditava que um grupo maior asseguraria a sobrevivência dos lobisomens, enquanto Kiril viu um bando maior como muito difícil de controlar e alimentar.

Esta divisão ideológica não pode ser conciliada e levou a muitos desentendimentos. Os outros lobisomens foram divididos entre os dois campos e parecia provável que Kiril ou Emil morreriam antes que o conflito pudesse ser resolvido.

Então, Kiril desapareceu por vários dias, fazendo com que os outros lobisomens se perguntassem se ele fugira ou fora deposto silenciosamente por Emil e seus aliados. Quando Kiril voltou, ele veio acompanhado por um bando de várias dúzias de lobos atrozes leais à Strahd, e ele trouxe a palavra do Castelo Ravenloft que Strahd não estava satisfeito com a tentativa de Emil de frustrar o bando. Os terríveis lobos levaram Emil de volta ao Castelo Ravenloft para receber uma punição, e ele nunca mais foi visto.

Kiril restabeleceu seu domínio, mas suas ideias e táticas não se assentaram bem com os membros mais velhos do bando, e certamente não agradaram a companheira de Emil, Zuleika Toranescu. Ela sabe que não pode matar Kiril por conta própria e, depois do que aconteceu com Emil, o resto do bando não está disposto a desafiar a autoridade de Kiril e enfrentar a ira de Strahd. Kiril não deixa Zuleika caçar, então ela está de certa forma confinada no covil.

> **Travessia Através das Brumas**
>
> Os lobisomens servem à Strahd por medo, acreditando que a Mãe Noite o abençoou com poderes divinos e vida eterna. Embora ele não possa sair da Barovia, Strahd pode permitir que certas criaturas entrem e saiam, como os Vistanis. Ele periodicamente permite que os lobisomens passem também pelas fronteiras enevoadas, para que possam trazer ou atrair outros para seu domínio. Ao contrário dos Vistanis, no entanto, os lobisomens não podem ir e vir como quiserem.

Aproximando-se do Covil

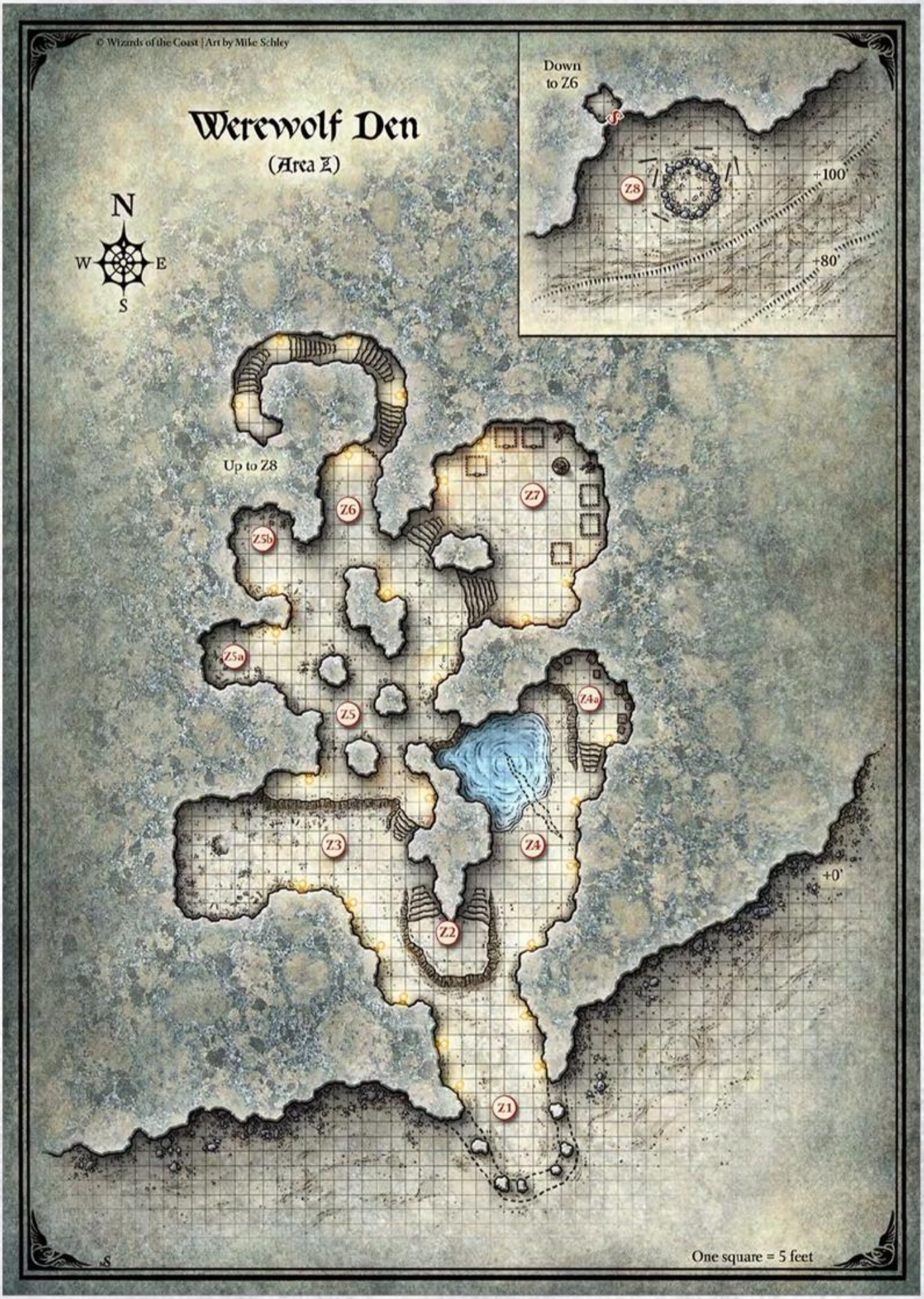
Quando os personagens se aproximarem pela primeira vez do covil dos lobisomens, leia:

> Acima da linha das árvores, esculpida no lado de um esporão de montanha rochosa, está uma caverna larga e cheia de tochas que se parece com a boca aberta de um grande lobo.

A uma centena de metros acima da boca da caverna (área Z1), mais acima da encosta inclinada e não visível da boca da caverna ou da sua vizinhança, está uma borda rochosa (área Z8). Um personagem pode escalar a inclinação para alcançar a borda sem a necessidade de um kit de alpinista ou testes de habilidade.

Os lobos começaram a uivar. *Eles me reconheciam. Todos os lobos de Baróvia atenderam.*

— Strahd von Zarovich em *Eu, Strahd: Memórias de um Vampiro*


© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley
Werewolf Den
(Area Z)
N
W
E
S
Down to Z6
Z8
+100'
+80'
Up to Z8
Z7
Z6
Z5b
Z5a
Z5
Z4a
Z3
Z4
Z2
Z1
+0'
One square = 5 feet

Áreas do Covil

As seguintes áreas correspondem às marcações no mapa do covil dos lobisomens na página 202.

Montadas nas paredes em toda a prateleira estão suportes de ferro contendo tochas acesas. Todas as áreas estão iluminadas, embora as sombras sejam abundantes.

Z1. Boca da Caverna

As mandíbulas abertas da cabeça do lobo formam um dossel de pedra de quatro metros e meio de altura sobre a boca da caverna, sustentada por pilares naturais de rocha. O teto ergue-se a uma altura de seis metros dentro da caverna. As tochas em suportes de ferro se alinham às paredes. De algum lugar no fundo, você ouve os sons ecoantes de uma flauta. Algumas das notas são claramente dissonantes.

Os guardas na área Z2 veem os personagens na boca da caverna que não estão escondidos. Os personagens podem rastrear o som da flauta na área Z3.

Desenvolvimento

Se os personagens chegarem aqui com Emil Toranescu (veja capítulo 4, área K75a) em sua companhia ou sua custódia, ele pode comandar os outros lobisomens no covil para não atacarem os personagens enquanto eles entram pelo caminho.

Z2. Posto de Guarda

Aqui, a caverna se divide para a esquerda e para a direita. De pé em uma borda de um metro e meio de altura entre a divisão estão duas mulheres de aparência selvagem vestindo farrapos e segurando lanças.

Aziana e Davanka, dois **lobisomens** em forma humana, ficam de guarda na borda. Elas tocam o alarme quando detectam intrusos. Qualquer ruído alto aqui pode ser ouvido em todo o covil, trazendo reforços rápidos das áreas Z3 e Z5. Os lobisomens lutam até a morte.

Z3. Covil dos Lobos

Nove **lobos** e um **lobisomem** em forma humana estão aqui. O lobisomem, Skennis, tem 36 pontos de vida e é muito velho para caçar. Sem perturbações, ele toca uma flauta de electrum (veja "Tesouro" abaixo), embora não muito bem. Os lobos estão aconchegados atrás dele e vão para onde ele vai. Apesar de muito além do seu auge, ele luta até a morte para defender o covil, e ele fica ofendido com quem mata qualquer um dos seus aliados lobos.

Uma elevação de pedra de um metro e meio de altura tem vista para esta grande caverna, que tem uma fogueira ardente no extremo oeste. O chão está coberto com ossos roídos.

Se Skennis for reduzido a 0 pontos de vida, leia:

O velho tagarela: "Quando Kiril voltar", ele fala com você com seu último suspiro: "ele vai te esfolar vivo".

Tesouro

A flauta de electrum de Skennis não é mágica e vale 250 po. Skennis também carrega uma bolsa contendo quatro gemas de 50 po.

Z4. Primavera Subterrânea

Uma fenda no teto rochoso permite que a luz cinzenta e a garoa fria do ar livre penetrem nesta caverna úmida e fria, onde uma fonte subterrânea forma uma bacia de água com cerca de doze metros de comprimento e três metros de profundidade. Uma elevação de um metro e meio ao norte tem vista para o poço. Uma borda semelhante abrange a parede oriental, com uma escada grosseira que leva a ela. Algumas caixas estão no topo da borda oriental.

A água é fresca. O teto fica a aproximadamente 6 metros acima da superfície do poço. A fissura no teto possui 90 centímetros de largura em seu ponto mais largo e 15 centímetros no seu mais estreito.

As caixas na borda leste contêm pilhas de roupas adultas.

Z5. Cavernas Profundas

Um labirinto de túneis e cavernas se abre adiante. Muitos ossos estão espalhados no chão.

O teto aqui possui 3 metros de altura. Os ossos no chão são um sistema de alarme. Elas mastigam ruidosamente sob os pés, e as criaturas têm desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se mover silenciosamente por esta área.

Z5a. Caverna do Sul

Bianca, uma **lobisomem** de cabelos brancos em forma de lobo que é a companheira de Kiril Stoyanovich, dorme aqui. Ela reage rapidamente a sons de alarme, atacando qualquer intruso que vê.

Z5b. Caverna do Norte

Wensencia, uma **lobisomem** em forma de lobo, dorme aqui com Kellen, uma lobisomem de dez anos em forma lobo. Kellen é uma não-combatente com CA 10, 2 pontos de vida e imunidade normais de lobisomem. Ela abraça uma boneca de madeira que se assemelha estranhamente a um dos personagens, mas é pintada e vestida para se parecer com um zumbi. Uma pequena publicidade gravada na boneca zumbi diz: "Se não é divertido, não é Blinsky!".

Quando um alarme soa, Wencensia leva Kellen para a área Z7, a tranca em uma das celas vazias e fala para ela tomar forma humana, o que ela faz. Ela então se junta aos seus aliados lobisomens na defesa do covil.

Kellen foi sequestrada de sua casa no Domínio de Liam, uma aldeia perto da Floresta das Brumas no cenário de

Reinos Esquecidos. Ela foi infectada pela licantropia após vencer um dos torneios desprezíveis de Kiril. Wencensia foi encarregada de treinar o novo membro do grupo de Kiril. Conjurar uma magia restauração maior ou remover maldição sobre Kellen cura-a de sua licantropia.

Z6. Caverna de Kiril

Na parte de trás desta caverna, há uma cortina de pele humana.

Quando em casa, Kiril Stoyanovich dorme aqui em forma de lobo.

Atrás da horrível cortina de carne costurada, há um túnel de 3 metros de altura e 3 metros de largura com ásperas escadas, entrelaçadas com patamares. O túnel termina em uma porta secreta, além da qual fica a área Z8. A porta secreta é de fácil identificação de dentro do túnel (sem teste de habilidade necessário).

Z7. Santuário da Mãe Noite

Escadas ásperas levam a uma caverna iluminada por tochas e a uma visão bizarra: crianças de olhos arregalados ficam atrás de barras de madeira e olham para vocês em um silêncio aterrorizado. A caverna tem seis gaiolas de madeira, as tampas fechadas com rochas pesadas. Duas das gaiolas estão vazias, e as demais delas prendem um par de crianças assustadas.

Uma estátua de madeira bruta fica entre as gaiolas. Ele tem a aparência áspera de uma mulher de cabeça de lobo coberta de guirlandas de videiras e flores noturnas. Empilhado em torno da base da estátua está uma quantidade incrível de tesouro. Uma mulher vestida em farrapos ajoelha-se diante da estátua. Atrás da estátua, pendem dois cadáveres putrefatos em grilhões de ferro presos à parede.

O teto aqui possui 6 metros de altura. A estátua é uma visão grosseira da Mãe Noite. Ajoelhada ante ela está uma **lobisomem** em forma humana chamada Zuleika Toranescu, que é a esposa de Emil (veja capítulo 4, área K75a). Acreditando que seu amante está morto pela mão de Strahd, ela reza para a Mãe Noite por orientação, na esperança de que a deusa possa persuadir Strahd a libertar seu amado.

Kiril ordenou a Zuleika que ela vigiasse os prisioneiros. Se os personagens resgatarem Emil e devolvê-lo com segurança a Zuleika, ela alegremente liberta as crianças. Se os personagens confirmam que Emil está verdadeiramente morto, por sua mão ou por Strahd, ela ainda pode deixar os prisioneiros se os personagens a ajudam a lidar com Kiril Stoyanovich, a quem ela culpa acima de tudo. Zuleika vê os personagens como a resposta para suas orações e pede-lhes para matar Kiril quando ele retornar de sua última caçada (veja "Líder do Bando" na seção "Eventos Especiais" abaixo).

Cada uma das oito crianças presas aqui tem CA 10, 1 ponto de vida e nenhum ataque efetivo. Para determinar a idade de uma criança em anos, role 1d6+6. As rochas empilhadas em cima de cada

Zuleika Toranescu

gaiola ocupada podem ser derrubadas ou levantadas, permitindo que as gaiolas sejam abertas. As crianças estão em estado de choque. Aquelas que são libertadas não vagueiam longe dos personagens por medo de serem comidas por lobos e lobisomens.

Os cadáveres pendurados na parede atrás da estátua são dois adultos Barovianos, um homem e uma mulher, mortos pela matilha e apresentados como oferendas para a Mãe Noite. Os lobisomens consideram as larvas como sendo símbolos das "refeições" da Mãe Noite. Quando a carne desses cadáveres for comida, o bando busca novas ofertas para tomar seu lugar.

Tesouro

O tesouro empilhado em torno da base da estátua da Mãe Noite inclui:

- 4.500 pc, 900 pp e 250 po (todas moedas de cunhagens estrangeiras para Baróvia)
- Trinta pedras preciosas de 50 po e sete pedras preciosas de 100 po
- Doze peças de joias de ouro simples (valor de 25 po cada) e um manto de ouro finamente forjado com incrustações de fragmentos de azeviche (valor de 250 po)
- Um chifre de marfim gravado com driades dançando e sátiros tocando gaita de foles (vale 250 po)
- Um incensário de electrum adornado com filigranas de platina (vale 750 po)

Quem rouba da Mãe Noite é amaldiçoado. Os lobisomens sabem disso e, portanto, não se desviam de guardar o tesouro.

Qualquer criatura que tira o tesouro desta pilha é assombrada por sonhos horríveis todas as noites que durarão desde o crepúsculo até o amanhecer. A maldição afeta apenas a criatura que cometeu o roubo e não é transmitida a qualquer outra pessoa que possa entrar na posse do item. Retornar um item roubado para o tesouro não termina a maldição.

Uma criatura amaldiçoada deste modo não ganha nenhum benefício de terminar um descanso curto ou longo à noite (descansar durante o dia funciona normalmente, uma vez que a maldição está inativa do amanhecer ao anoitecer). Uma magia *restauração maior* ou *remover maldição* conjurada sobre a criatura termina a maldição sobre ela. A maldição sobre a criatura também termina se ela deixar Baróvia.

Sorte de Ravenloft

Se a leitura de cartas revelarem que um tesouro está aqui, está deitado entre os outros itens na base da estátua. A maldição descrita acima também se aplica a esse tesouro.

Z8. Anel de Pedra

> Um anel de pedras de seis metros de diâmetro domina uma borda rochosa na montanha. Dentro do anel, você vê sangue espalhado e ossos pequenos e roídos. Jazendo no chão fora do círculo estão várias lanças manchadas com sangue seco.

O grupo de lobisomens se reúne aqui para assistir seus jovens prisioneiros lutarem com lanças no anel de pedra. A última criança em pé é mordida e transformada em um lobisomem; então os corpos dos mortos são devorados, os seus ossos recolhidos.

Situada na ala da montanha está uma porta secreta que pode ser aberta para revelar um túnel com escadas ásperas que conduzem à área Z6.

Kiril Stovanovich

Eventos Especiais

Você pode usar um ou ambos os seguintes eventos especiais enquanto os personagens estão explorando ou descansando no covil.

Líder da Matilha

Este evento não ocorre se os personagens anteriormente encontraram e derrotaram o bando de caça de Kiril (veja "Ataque do Bando" na seção "Eventos Especiais" no capítulo 11).

A cada hora que os personagens passam dentro do covil dos lobisomens, role um d20. Em uma rolagem de 18 ou superior, o grupo de caça do lobisomem retorna, arrastando uma cabra de montanha morta. É uma banquete escasso, na melhor das hipóteses. O grupo é composto por Kiril Stoyanovich (um **lobisomem** com 90 pontos de vida), seis **lobisomens** normais e nove **lobos**. Todos os lobisomens chegam em forma de lobo.

Se os lobos podem ver provas de um assalto ao covil (como se os guardas na área Z2 estiverem ausentes ou mortos), os lobisomens assumem a forma híbrida. Kiril envia três lobisomens até a montanha pela área Z8 para entrar no covil por cima, enquanto ele e o restante do grupo de caça entram no covil.

Desenvolvimento

Enquanto Kiril viver, os personagens não podem negociar com os lobisomens. Se Kiril morre e os personagens estiverem em vantagem, o bando está disposto a negociar com eles.

Se Emil Toranescu estiver presente quando Kiril retornar, Emil está determinado a matar seu rival e se tornar o novo líder da matilha. Se ele for bem-sucedido, ele permite que os personagens deixem o covil sem serem molestados, mas se recusa a libertar as crianças sequestradas, a menos que Zuleika esteja presente para convencê-lo de outra forma (porque teme que os personagens possam matar seu marido se ele não libertar as crianças).

Se Kiril e Emil morrem, Zuleika se torna líder do bando e corta todos os laços com Strahd. Os lobos comuns abandonam a matilha. Strahd fica sabendo desse acontecido. Se os personagens foram atraídos para Baróvia pelo gancho de aventura "Lobisomens nas Brumas", os ataques de lobisomens na Costa da Espada chegam ao fim sob a liderança de Zuleika. Se ela também está morta, um jovem, mas feroz lobisomem chamado Franz Graza, se torna o líder do bando. Ele é perverso e traiçoeiro, sem piedade com os personagens.

Destino Gentil

Se os personagens tirarem as crianças do covil enquanto Kiril está vivo, Kiril reúne seu bando de caça e persegue os foragidos implacavelmente. Se Kiril está morto, o grupo de lobisomens está muito preocupado com a determinação do sucessor de Kiril para organizar um grupo de caça.

Se os personagens não tiverem certeza para onde levar as crianças, um **homem-corvo** (veja apêndice D) que espiava o covil na forma de corvo assume uma forma híbrida e sugere que se refugiem na aldeia vizinha de Krezk (capítulo 8). Se os personagens se dirigem para lá, o homem corvo escolta o grupo do alto até que os personagens atinjam a aldeia, depois voa para o sul até a vinícola do Mago dos Vinhos (capítulo 12) e relata o que aconteceu a Davian Martikov.

As crianças estão compreensivelmente traumatizadas com a prisão no covil do lobisomem. Eles choram e gritam durante todo o tempo que estão com os personagens. Uma magia *acalmar emoções* suprime sua angústia durante o período (não são necessários testes de resistência). Um personagem pode tentar silenciar as crianças por um longo período de tempo usando intimidação, ou oferecendo-lhes esperança (real ou não). O personagem deve realizar um teste de Carisma (Intimidação, Persuasão ou Enganação) CD 15, conforme apropriado. Se o teste for bem-sucedido, as crianças permanecem em silêncio até que algo as assuste.

Se os personagens levam as crianças a Krezk, os aldeões cuidam das crianças e as alimentam e as vestem devidamente. Se os personagens as levam para Vallaki, os Martikovs permitem que as crianças permaneçam na Estalagem Água Azul até que os personagens voltem para recolhê-las.

Epílogo

STRAHD É UM DESAFIO MORTAL PARA OS personagens. Se eles confrontarem o vampiro muito cedo, sem o benefício de itens mágicos, como o *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso* e a *Espada Solar*, eles provavelmente irão perecer. Os personagens podem melhorar suas chances de sobrevivência explorando a terra de Baróvia, derrotando males menores e ganhando aliados, itens mágicos e níveis de experiência.

O resultado do confronto final entre Strahd e os personagens determina como a aventura termina.

Strahd Prevalece

Uma vez que brinque bastante com os personagens, Strahd tenta vencê-los completamente, tendo concluído que nenhum deles é digno de substituí-lo como o senhor de Baróvia. Ele não ficará satisfeito até que todos os personagens estejam mortos ou se transformem em seus consortes crias vampíricas.

Se Strahd prevalecer, ele sela os personagens nas catacumbas (capítulo 4, área K84, cripta 23) e instrui seus servos a esconder todos os seus itens mágicos.

Com os personagens fora do caminho, Strahd volta sua atenção para tornar Ireena Kolyana sua noiva. Se ela ainda está viva e ao seu alcance, Ireena é transformada em um vampiro e é selada em sua cripta abaixo do Castelo Ravenloft.

Strahd Morre

Quando Strahd é reduzido a 0 pontos de vida, ele se transforma em névoa e se retira para seu caixão (veja a característica Neblina de Escapada no bloco de estatísticas dos **vampiros**). O vampiro deve estar em seu lugar de descanso para ser completamente destruído.

Se os personagens terminarem com Strahd em seu caixão, leia:

> Strahd não consegue esconder sua surpresa quando a morte o leva ao abismo negro. A surpresa se torna ira, e o Pilar de Pedra de Ravenloft treme com fúria, sacudindo a poeira do teto do túmulo do vampiro. Os terremotos diminuem quando o ódio ardente de Strahd se desvanece, substituído por último suspiro. Os glóbulos escuros de seus olhos se afundam no crânio enquanto seu cadáver se deteriora diante de vocês. Em questão de segundos, apenas ossos, poeira e roupas nobres permanecem. Strahd von Zarovich, o senhor das sombras de Baróvia, está morto e se foi.

Vingança de Rahadin

Se Strahd morre, mas **Rahadin** ainda vive, o mordomo elfo negro aparece momentos após a morte de Strahd. Quando isso ocorre, leia:

> "Mestre!" Diz uma voz por trás de vocês. Um elfo com pele marrom escura e longos cabelos negros, seu rosto uma máscara de terror, olha o que vocês fizeram e brada.

Rahadin serviu a família de Strahd há centenas de anos e não leva a derrota de seu mestre bem. O mordomo elfo negro desembainha sua cimitarra e tenta se vingar de Strahd. Magoado, ele não pode ser consolado.

Sergei e Ireena

Esta cena opcional pode ser usada depois que Strahd foi derrotado. Assume que Ireena Kolyana sobreviveu à aventura e ainda não se reuniu com Sergei.

Na manhã seguinte à morte de Strahd, os personagens se sentem atraídos para a vista do Castelo Ravenloft (área K6), e eles testemunham a seguinte cena.

> Nuvens grossas enchem o céu. Através da névoa gelada da manhã, a terra de Baróvia está visível muito abaixo. Há paz aqui. O resto veio ao vale pela primeira vez, qualquer um pode se lembrar.
>
> Uma luz brilha atrás de vocês. Ao virar, vocês veem um homem majestoso — um ser de carne e sangue — em armadura brilhante e uma capa batendo. Seu semblante mostra grande força de vontade, mas a força de sua presença é temperada por seus olhos calmos e tristes. Suas características são as de Strahd, ainda que sutilmente diferentes.
>
> Sua voz é calma e pacífica. "Meu nome é Sergei von Zarovich". Ele se volta para Ireena. "Tatyana, é chegado o tempo do descanso. Venha, meu amor e minha esposa". Ele estica a mão para ela.
>
> Os olhos de interrogação de Kolyana de repente se abrem de sabedoria e conhecimento. Memórias esquecidas voltam para ela. "Sergei!" Ela chora, saltando sobre ele com a graça de uma corça. Eles se abraçam.
>
> Ireena se vira para vocês e diz: "Eu sou Ireena Kolyana, mas no passado eu fui a amada Tatyana de Sergei. Através destes muitos séculos, carregamos a tragédia de nossas vidas. Agora, com nossa mais profunda gratidão a vocês, essa tragédia tem fim! É tempo da felicidade renascer."
>
> A luz cintilante envolve Ireena e Sergei. De mãos dadas, eles caminham para o leste em direção à borda da vista. Seus pés não tocam o chão enquanto seguem um caminho além deste mundo mortal. Sua estrada invisível os leva além do precipício oriental, seu brilho iluminando e diluindo as nuvens acima de Barovia. As nuvens de repente se abrem, deixando os eixos da gloriosa luz solar entrarem. No vale abaixo, o estranho nevoeiro se dissolve. Barovia está enfim livre novamente.

Fuga de Baróvia

A morte de Strahd concede a Baróvia uma trégua. A neblina que rodeia a terra melhora, e já não prejudica aqueles que passam por ela. As nuvens escuras que surgiram sobre o vale durante séculos dão lugar à luz do sol, livrando os Barovianos da sua aflição.

Os Barovianos tomam a luz solar como um sinal de que o mal em suas terras foi purgado. Embora a fuga agora seja possível, a maioria dos Barovianos percebe que eles não têm para onde ir e não há motivo para sair. Poucos partem, temendo o retorno da escuridão ou a saudade de ver suas terras ancestrais. Aqueles que têm almas podem deixar o vale, enquanto aqueles sem alma se desvanecem no nada enquanto dão seus primeiros passos além da borda do antigo domínio de Strahd.

Consequências

Os morcegos, lobos e lobos atrozes de Baróvia perdem sua ligação sobrenatural com Strahd após sua destruição e se tornam bestas comuns, destinadas a serem caçadas ou conduzidas até os confins mais distantes dos Bosques de Svalich.

Mesmo após a morte de Strahd, Castelo Ravenloft continua a ser um lugar assombrado evitado por todos os Barovianos. Sua imensidão escura e seu semblante ameaçador são suficientes para impedir que os moradores locais saqueiem ou o reocupem.

A Ascensão de Ismark

Se ele sobrevive à aventura, Ismark Kolyanovich torna-se burgomestre da vila de Baróvia. Ele é grato aos personagens por tudo o que realizaram e exorta-os a permanecerem em Baróvia e ajudá-lo a livrar a terra de outras ameaças, oferecendo a sua aldeia como um refúgio seguro.

Êxodo Vistanis

Temendo que os Barovianos possam matá-los por serem espiões e colaboradores, os Vistanis empacotam suas carroças e deixaram o vale com grande pressa. Os Barovianos estão felizes em vê-los partir.

Caçadores de Vampiros

Se ele ainda estiver vivo, Rudolph van Richten (veja "Rictavio" no apêndice D) deixa Barovia para viver seus dias restantes em solidão. Sua protegida, Ezmerelda d'Avenir (veja apêndice D), não está convencida de que Strahd esteja verdadeiramente morto. Ela também sabe que há outros males em Barovia para serem dominados, então ela escolhe permanecer no vale.

Consortes Perdidas

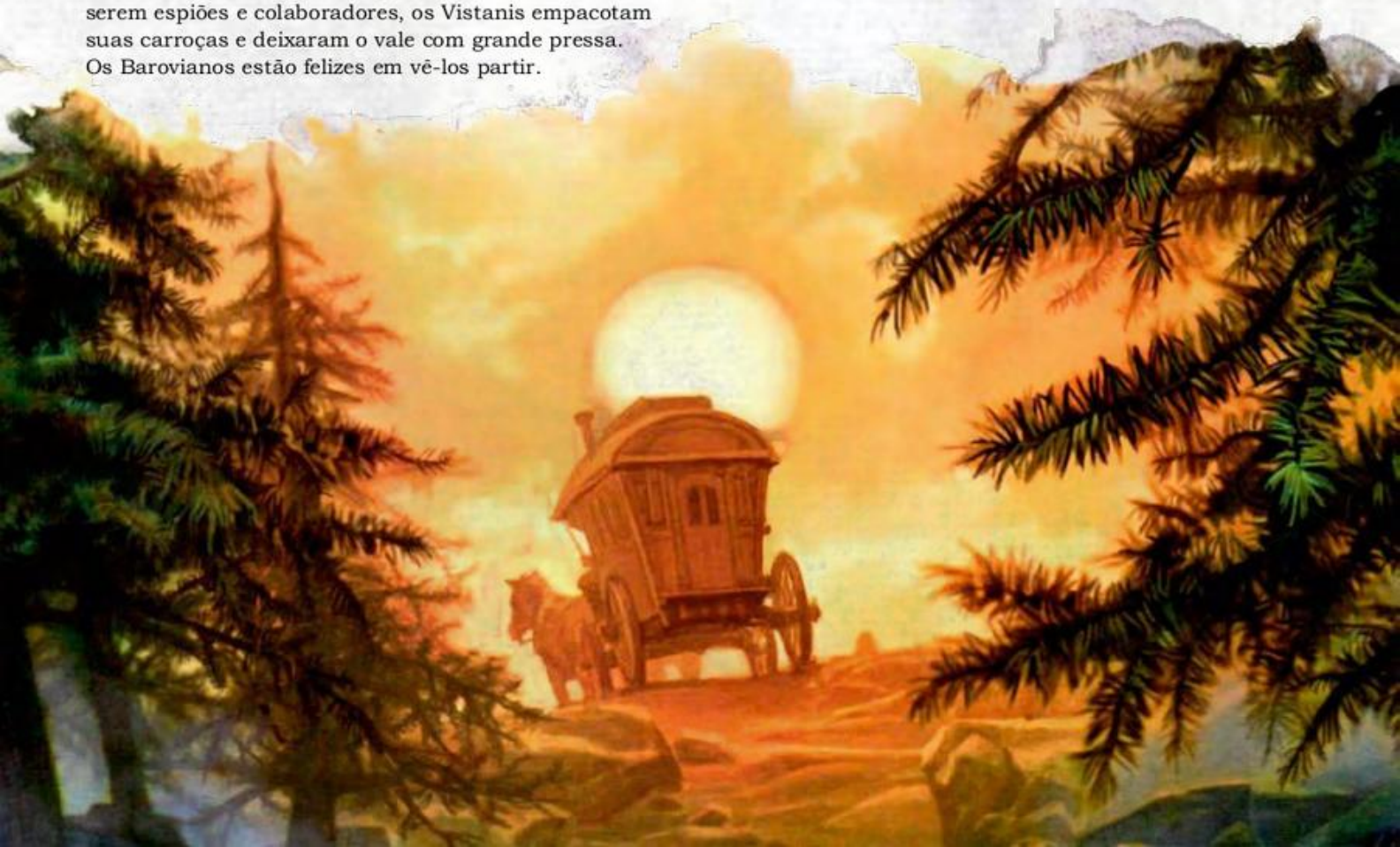
Após sua morte, as crias vampíricas de Strahd são libertadas de seu controle, e cada uma busca um novo destino. Escher, em particular, deixa o reino em busca de novas experiências e uma maneira de se tornar um próprio senhor dos vampiros.

Se Patrina Velikovna vive, ela começa a saquear o conhecimento arcano do Castelo Ravenloft e do Templo Âmbar e se prepara para se tornar a nova mestre de Baróvia.

Retorno de Strahd

A suspeita de Ezmerelda prova-se justificada. A destruição de Strahd é temporária, pois sua maldição não pode ser tão fácil de acabar. Os antigos poderes sombrios com as quais Strahd forjou seu pacto fazem com que o vampiro se recupere após um período de meses, tempo suficiente para que os Barovianos descubram o que é viver uma vida de esperança. Quando Strahd renasce, as névoas cercam a terra de Baróvia mais uma vez, e a esperança dos Barovianos se transforma em horrível desespero. Strahd se lembra da derrota que lhe foi imposta e começa a tramar sua vingança.

Depois que as névoas reaparecem, Madame Eva e os Vistanis voltam para o vale, os animais da terra mais uma vez caem sob o domínio de Strahd, e os burgomestres fortificam seus assentamentos, esperando o que todos esperam: que alguém possa salvá-los de Strahd novamente.



Apêndice A: Opções de Personalização

Antecedente de Personagem

Durante a criação de personagens, os jogadores podem escolher o antecedente a seguir para os seus personagens, com a sua aprovação. Ele é adequado para qualquer personagem ou campanha associada ao mistério ou horror.

Assombrado

Você é assombrado por alguma coisa tão terrível que você não ousa falar sobre isto. Você já tentou enterrá-la e fugir, sem sucesso. O que quer que seja esta coisa que o assombra, ela não pode ser morta por uma espada ou banida por um feitiço. Ela pode vir a você como uma sombra na parede, um pesadelo de gelar o sangue, uma memória que se recusa a morrer ou um sussurro demoníaco no escuro. Este fardo cobrou o seu preço, isolando você da maioria das pessoas e o fazendo questionar sua sanidade. Você precisa encontrar uma forma de superar isto, antes que o destrua.

Proficiência em Perícias: Escolha uma entre Arcanismo, Investigação, Religião, ou Sobrevivência.

Idiomas: Escolha uma língua exótica entre (Abissal, Celestial, Dialeto Subterrâneo, Dracônico, Infernal, Primordial, Silvestre ou Incomum)

Equipamentos: Pacote do Caçador de Monstros, uma bugiganga de significado especial (escolha uma ou role na tabela de Bugigangas Góticas neste apêndice)

Evento Angustiante

d10	Evento
1	Um monstro que assassinou doze pessoas inocentes poupou a sua vida, e você não sabe o porquê.
2	Você nasceu sob uma estrela negra. Você pode senti-la observando-o, fria e distante. Algumas vezes ela surge pra você no meio da noite.
3	Uma aparição que assombrou a sua família por gerações agora assombra você. Você não sabe o que ela quer, e ela não irá deixa-lo só.
4	Sua família tem histórico de praticar Arte das Trevas. Você se interessou por isto uma vez e sentiu algo horrível agarrar-se firmemente à sua alma, foi quando você fugiu aterrorizado.
5	Um oni pegou sua/seu irmã(o) em uma noite escura e fria, e você foi incapaz de pará-lo.
6	Você foi amaldiçoado com a licantropia e mais tarde curado. Agora você é assombrado pelos inocentes que assassinou.
7	Uma bruxa o sequestrou e lhe criou. Você conseguiu fugir, mas a bruxa ainda tem uma influência mágica sobre você e enche sua mente com pensamentos malignos.
8	Você abriu um tomo estranho e viu coisas que uma mente sã não deveria ver. Você queimou o livro, mas as suas palavras e imagens estão marcadas à fogo na sua mente.
9	Um corruptor o possuiu quando criança. Você foi aprisionado, mas escapou. O corruptor ainda está dentro de você, mas agora você tenta mantê-lo trancado.
10	Você fez coisas terríveis para vingar a morte de alguém que amou. Você se tornou um monstro, e isso assombra os seus sonhos despertos.

Pacote do Caçador de Monstros

Você pode comprar o pacote do caçador de monstros por 33 po, o que é mais barato que comprar os itens individualmente. Ele inclui um baú, um pé de cabra, um martelo, três estacas de madeira, um símbolo sagrado, um conjunto de algemas, um espelho de aço, um frasco de óleo, uma caixa de fogo, e 3 tochas.

Característica: Coração das Trevas

Aqueles que olhem nos seus olhos podem ver que você encarou um horror inimaginável e que você não é nenhum estranho às trevas. Pensando que talvez devam temê-lo, plebeus irão lhe oferecer toda cortesia e fazer o seu máximo para ajudá-lo. Até que você mostre-se como um perigo a eles, os mesmos pegarão em armas para lutar lado a lado com você, caso se encontre enfrentando um inimigo sozinho.

Evento Angustiante

Antes de se tornar um aventureiro, seu caminho na vida foi definido por um momento sombrio, uma decisão fatídica, ou uma tragédia. Agora você sente uma escuridão ameaçadora tentando consumi-lo, e você teme que talvez não haja esperança de fuga. Escolha um evento angustiante que o assombra, ou role uma vez na tabela de Eventos Angustiantes.

Características Sugeridas

Você aprendeu a viver com o terror que o assombra. Você é um sobrevivente, que pode ser muito protetor com aqueles que tragam luz a sua vida obscurecida.

Traços de Personalidade

d8	Traço de Personalidade
1	Eu não fujo do mal. O mal foge de mim.
2	Eu gosto de ler e memorizar poesia. Isto me mantém calmo e traz momentos fugazes de felicidade.
3	Eu gasto dinheiro livremente e vivo a vida ao máximo, sabendo que amanhã eu posso morrer.
4	Eu vivo pela emoção da caça.
5	Eu não falo sobre as coisas que me atormentam. Eu prefiro não sobrecarregar os outros com a minha maldição.
6	Eu espero o perigo em cada canto.
7	Eu me recuso a tornar-me uma vítima, e não irei permitir que outros sejam vitimados.
8	Eu não creio em seres divinos.

Ideais

d6	Ideal
1	Eu tento ajudar os necessitados, não importa a que custo pessoal. (Bom)
2	Eu irei parar os espíritos que me assombram ou morrer tentando. (Qualquer)
3	Eu mato monstros para fazer do mundo um lugar melhor, e para exorcizar meus próprios demônios. (Bom)
4	Eu tenho um chamado da escuridão que me coloca acima da lei. (Caótico)
5	Eu gosto de saber as capacidades e fraquezas do meu inimigo antes de correr para a batalha. (Leal)
6	Eu sou um monstro que destrói outros monstros, e qualquer outra coisa que fique no meu caminho. (Mau)

Vínculos

d6	Vínculo
1	Eu mantenho meus pensamentos e descobertas em um diário. Meu diário é o meu legado.
2	Eu irei sacrificar minha vida e a minha alma para proteger os inocentes.
3	Meu tormento levou embora a pessoa que eu amo. Eu me esforçarei para recuperar o amor que perdi.
4	Uma culpa terrível me consome. Eu espero que possa encontrar redenção através dos meus atos.
5	Há um mal em mim, eu posso senti-lo. Ele nunca deve se libertar.
6	Eu tenho uma criança para proteger. Eu devo fazer do mundo um lugar melhor para ele (ou ela).

Defeitos

d6	Defeitos
1	Possuo alguns rituais que devo seguir todos os dias. Não posso nunca quebrá-los.
2	Eu espero o pior das pessoas.
3	Eu não sinto compaixão pelos mortos. Eles são os sortudos.
4	Eu tenho um vício.
5	Eu sou um provedor de perdição e melancolia que vive em um mundo sem esperança.
6	Eu falo com espíritos que ninguém pode ver.

Bugigangas Góticas

Quando estiver rolando para bugigangas, considere usar esta tabela, que é designada para um jogo gótico.

Bugigangas

d100	Bugigangas
01–02	Um desenho que você fez quando criança do seu amigo imaginário
03–04	Uma fechadura que abre quando sangue é gotejado no buraco da fechadura
05–06	Roupas roubadas de um espantalho
07–08	Um pião com quatro rostos esculpidos: feliz, triste, raivoso, e morto
09–10	O colar da(o) sua/seu irmã(o) que morreu no dia em que você nasceu
11–12	Uma peruca de alguém executado por decapitação
13–14	Uma carta lacrada do seu falecido pai para você
15–16	Um relógio de bolso que de meia-noite sempre volta uma hora
17–18	Uma capa de inverno roubada de um soldado morto
19–20	Uma garrafa de tinta invisível que só pode ser lida no pôr do sol
21–22	Um odre que enche-se quando enterrado por uma noite com uma pessoa morta
23–24	Um conjunto de talheres de prata usados por um rei na sua última refeição
25–26	Uma luneta que sempre mostra o mundo sofrendo uma terrível tempestade
27–28	Um camafeu com o rosto de perfil arranhado
29–30	Uma lamparina com uma vela negra que nunca acaba e que queima com uma chama verde
31–32	Uma xícara de chá de um conjunto de chá para crianças, manchada de sangue
33–34	Um pequeno livro preto que registra os seus sonhos, somente os seus, quando você dorme
35–36	Um colar formado com símbolos sagrados interligados de doze divindades
37–38	O nariz de um enforcador que parece mais pesado do que deveria
39–40	Uma gaiola na qual pequenas aves podem voar, mas uma vez dentro, nunca comem ou fogem
41–42	Uma caixa de um lepidopterista com mariposas mortas que possuem um padrão parecido com caveiras em suas asas
43–44	Um jarro com línguas de ghouls em conserva
45–46	A mão de madeira de um pirata famoso
47–48	Uma urna com as cinzas de um parente morto
49–50	Um espelho de mão com uma representação de bronze de uma medusa atrás
51–52	Luvas de couro pálido trabalhadas com unhas de marfim
53–54	Dado feito com a articulação do dedo de um charlatão famoso
55–56	Um molho de chaves de fechaduras esquecidas
57–58	Unhas do caixão de um assassino
59–60	Uma chave para a cripta da família
61–62	Um buquê de flores funerárias que sempre parecem e têm o perfume de frescas
63–64	Um bastão longo e fino usado para discipliná-lo quando criança
65–66	Uma caixinha de música que toca por si mesma quando alguém que a mantenha comece a dançar
67–68	Uma bengala com uma férula de ferro que gera faíscas em pedras
69–70	A bandeira de um navio perdido no oceano
71–72	A cabeça de uma boneca de porcelana que parece sempre estar olhando para você
73–74	A cabeça de um lobo forjada em prata que também é um apito
75–76	Um pequeno espelho que mostra uma versão mais velha de quem o olha
77–78	Um pequeno livro usado de rimas infantis
79–80	Um corvo mumificado
81–82	Um pingente quebrado de um dragão prateado que sempre está gelado ao toque
83–84	Uma pequena caixa trancada que de noite cantarola baixinho uma melodia adorável, mas você sempre se esquece disso de manhã
85–86	Um tinteiro que o deixa um pouco enjoado quando olha para ele
87–88	Uma velha e pequena boneca que lhe falta uma mão e um pé, feita de uma madeira escura e densa
89–90	O capuz negro de um carrasco
91–92	Uma bolsa feita de carne, com um cordão de tendão
93–94	Um pequeno carretel de linha preta que nunca acaba
95–96	Uma pequena estatueta de relógio de uma dançarina, que perdeu uma engrenagem e não funciona mais
97–98	Um cachimbo de madeira escura que cria sopros de fumaça que parecem com caveiras
99–00	Um tubo de ensaio de perfume, este que apenas certas criaturas podem detectar

Apêndice B: Casa da Morte

Você pode conduzir *Maldição de Strahd* para personagens de 1° nível com a ajuda desta mini-aventura opcional, que é projetada para avançar personagens para o 3° nível. Os jogadores que criarem personagens de 1° nível podem usar o antecedente assombrado no apêndice A, ou podem escolher antecedentes do *Livro do Jogador* normalmente.

Antes que os personagens possam explorar a moradia assombrada conhecida como Casa da Morte, você precisa guiá-los para a aldeia de Baróvia. O gancho de aventura de "Nevoeiro Rastejante" no capítulo 1 funciona melhor, pois introduz poucas distrações. Uma vez que os personagens chegam ao domínio de Strahd, guie-os para a aldeia. Durante toda esta aventura introdutória, qualquer tentativa dos personagens de explorar outros locais no domínio de Strahd faz com que as névoas de Ravenloft bloqueiem seu caminho.

Avançando Níveis

Nesta mini-aventura, os personagens ganham níveis alcançando metas específicas, ao invés de matar monstros. Esses marcos são os seguintes:

- Os personagens que obtêm acesso às escadas secretas no sótão (área 21) avançam para o 2º nível. As escadas aparecem apenas sob certas circunstâncias.
- Os personagens avançam para o 3º nível uma vez que escapam da casa (veja seção "Conclusão").

História

Casa da Morte é o nome dado a uma das velhas casas na vila de Baróvia (área E7 no mapa da vila). Os outros locais marcados no mapa apresentam a aventura da Maldição de Strahd. A casa foi queimada até o chão muitas vezes, apenas para subir das cinzas uma e outra vez — por sua própria vontade ou da de Strahd. Os moradores locais dão ao edifício um amplo espaço devido ao medo de contrariar os espíritos malignos que acreditam assombrá-la.

A rica família que construiu a casa praticou as artes escuras. Através da sedução e doutrinação, eles expandiram seu culto para incluir um pequeno, mas nefasto círculo de amigos. Quando descobriram, o resto da aldeia se fez de cega para a casa e as devassidões noturnas que aconteciam dentro dela.

O culto tentou invocar entidades extraplanares malévolas, sem sucesso. Os cultistas também saqueavam os visitantes, sacrificavam-nos em rituais bizarros e hospedavam banquetes mórbidos para festejar sobre seus cadáveres. Como nada veio desses assassinatos ritualizados, as atividades dos cultistas tornaram-se desculpas disfarçadas para satisfazer suas lúgubres fantasias. O prestígio do culto diminuiu quando os membros começaram a perder o interesse no desastre.

Então chegou Strahd von Zarovich.

Os cultistas consideraram Strahd como um messias enviado a eles pelos Poderes das Trevas. Atraídos para Strahd como traças a uma chama, prometeram sua devoção por uma promessa de imortalidade, mas Strahd os rejeitou, julgando o culto e seus líderes indignos de sua atenção. Os cultistas se retiraram para a Casa da Morte em aflição.

O hábito do culto de aprisionar e devorar visitantes rebeldes provaram ser sua queda. Em uma ocasião, o culto capturou um bando de aventureiros que Strahd havia atraído para seu domínio para ser seus brinquedos. Uma carruagem negra chegou à Casa da Morte logo em seguida, e de seu coração negro desceu o próprio vampiro. Os cultistas tentaram impressionar Strahd. Em resposta, ele os matou por matarem seus brinquedos. Séculos mais tarde, os espíritos dos cultistas assombram as masmorras sob a casa. O próprio edifício, ao que parece, não está disposto a deixar o culto ser esquecido.

Rose e Thorn

Os personagens são puxados para o domínio de Strahd pela névoa de Ravenloft. Forçados a seguir uma estrada solitária (área A), eles finalmente chegam à aldeia de Baróvia (área E). Quando chegarem à aldeia, leia:

> A estrada de cascalho leva a uma aldeia, com suas casas altas, escuras como lápides. Entre essas moradias solenes estão um punhado de lojas fechadas. Até a taverna está fechada.
>
> Um gemido suave chama a atenção para uma dupla de crianças que estão no meio de uma rua sem vida.

As crianças são Rosavalda de dez anos de idade ("Rose") e seu irmão de sete anos, Thornboldt ("Thorn"). Thorn está chorando e segurando uma boneca de pelúcia. Rose está tentando silenciar o garoto.

Se os personagens se aproximarem das crianças ou chamá-las, adicione o seguinte:

> Depois de calar o garoto, a menina se vira para vocês e diz: "Há um monstro em nossa casa!" Ela aponta para uma casa de tijolos altos que já viu dias melhores. Suas janelas são escuras. Tem um pórtico fechado no piso térreo, e o portão enferrujado está ligeiramente entreaberto. As casas de cada lado estão abandonadas, suas janelas e portas fechadas com tábuas.

Os personagens que questionam as crianças aprendem as seguintes informações:

- As crianças não sabem como é o "monstro", mas ouviram seus terríveis gemidos.
- Seus pais (Gustav e Elisabeth Durst) mantêm o monstro preso no porão.
- Há um bebê (Walter) no berçário do terceiro andar. (Falso, mas as crianças acreditam nisso.)

Rose e Thorn dizem que não voltarão para casa até que eles saibam que o monstro se foi. Eles podem ser convencidos a esperar no pórtico (área 1A), enquanto os personagens examinam a casa. Embora pareçam ser crianças de carne e osso, Rose e Thorn são na verdade ilusões criadas pela casa para atrair os personagens dentro. As crianças não sabem que são ilusões, mas desaparecem se forem atacadas ou forçadas a entrar na casa.

As crianças morreram de fome séculos atrás, depois que seus pais insanos os trancaram no sótão e se esqueceram deles. Eles eram muito jovens e inocentes para entender que seus pais eram culpados por crimes hediondos. Seus pais contaram histórias sobre um monstro no porão para impedir as crianças de ir ao nível das masmorras. Os "uivos terríveis" que ouviram foram na verdade os gritos das vítimas do culto.

Características da Casa da Morte

A Casa da Morte está ciente de seus arredores e de todas as criaturas dentro dela. Seu objetivo é continuar o trabalho do culto, atraindo visitantes para a sua desgraça. Várias características importantes da casa são resumidas aqui.

A casa tem quatro andares (incluindo o sótão), com duas varandas no terceiro andar — uma voltada para a faixada da casa, a outra voltada para os fundos. A casa tem pisos de madeira por toda parte, e todas as janelas têm dobradiças que lhes permitem arquear para fora.

Os quartos do primeiro e segundo andares estão livres de poeira e sinais do tempo. As tábuas do assoalho e os painéis das paredes estão bem lubrificados, as cortinas e o papel de parede não se desbotaram, e a mobília parece nova. Nenhum esforço foi feito para preservar o conteúdo do terceiro andar ou do sótão. Essas áreas são empoeiradas e enevoadas, tudo dentro delas é velho e coberto de teias de aranha, e as tábuas do assoalho gemem sob os pés.

Os tetos variam em altura por andar. O primeiro andar possui tetos de 3 metros de altura, o segundo andar possui tetos de 3 metros de altura, o terceiro andar possui tetos de 2 metros de altura e o sótão tem tetos de 3 metros de altura.

Nenhum dos cômodos da casa está aceso quando os personagens chegam, embora a maioria das áreas contenha lamparinas a óleo ou lareiras.

Personagens podem incendiar a casa para levá-la ao chão, se quiserem, mas qualquer destruição na casa é temporária. Depois de alguns dias, a casa começa a se reparar. As cinzas se juntam para formar madeiras enegrecidas, que depois se transformam em uma estrutura de madeira resistente em torno da qual as paredes começam a se materializar. O mobiliário destruído também é reparado. Leva 2d6 horas para a casa completar sua ressurreição. Itens retirados da casa não são substituídos, nem mortos-vivos são destruídos. O nível da masmorra não é considerado parte da casa e não pode se reparar dessa maneira.

As Brumas

Os personagens que permanecem fora da casa podem ver as névoas se aproximando, engolindo o resto da aldeia. Conforme mais edifícios desaparecem nas névoas, os personagens são deixados com pouca escolha senão buscar refúgio na casa. As névoas param perto de entrar na casa, mas engolfam qualquer um fora (veja capítulo 2, "As Terras de Baróvia", para obter informações sobre o efeito das névoas).

Áreas da Casa

As seguintes áreas correspondem às legendas no mapa da casa na página 216.

1. Entrada

Um portão de ferro forjado com dobradiças de um lado e uma fechadura do outro preenche o arco de um pórtico de pedra (área 1A). O portão está destrancado, e suas dobradiças enferrujadas gemem quando o portão é aberto. Lâmparinas de óleo pendem do teto do pórtico por correntes, flanqueando um conjunto de portas de carvalho que se abrem para uma grande sala de espera (área 1B).

Pendurado na parede sul da sala de espera, há um escudo adornado com brasões (um moinho de vento dourado estilizado em um campo vermelho), flanqueado por retratos emoldurados de aristocratas de rostos impassíveis (membros mortos da família Durst). Portas duplas com estrutura em mogno que vão da sala de espera ao salão principal (área 2A) são definidas com painéis de vitrais.

2. Salão Principal

Um ampla salão (área 2A) segue a largura da casa, com uma lareira de mármore negro em uma extremidade e uma extensa escada de mármore vermelho na outra. Armada na parede acima da lareira está uma espada longa (não mágica) com um camafeu de moinho de vento trabalhado no punho. As paredes de painéis de madeira são ornamentos esculpidos com imagens de videiras, flores, ninfas e sátiros. Os personagens que procurarem nas paredes em busca de portas secretas ou inspecionam os painéis podem, através de um bem-sucedido teste de Sabedoria (Percepção) CD 12, avistam serpentes e crânios discretamente tecidos nos desenhos das paredes. O painel decorativo segue a escada conforme ela gira para cima para o segundo andar.

Um vestiário (área 2B) tem vários mantos pretos pendurados em ganchos nas paredes. Um chapéu alto repousa em uma prateleira elevada.

3. Canil de Lobos

Esta sala de painéis de carvalho parece um recanto de caçador. Montada acima da lareira está uma cabeça de veado, e posicionados em torno dos arredores da sala estão três lobos empalhados.

Duas poltronas acolchoadas, cobertas de peles de animais, ficam voltadas para a lareira, com uma mesa de carvalho entre elas apoiando um barril de vinho, duas taças de madeira esculpidas, um porta-tubos e um candelabro. Um lustre pende acima de uma mesa coberta por uma toalha cercada por quatro cadeiras.

Dois armários estão contra as paredes. O armário do leste ostenta um cadeado que pode ser aberto se tiver as ferramentas certas. Com as ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. Ele guarda uma besta pesada, uma besta leve, uma besta da mão, e 20 virotes para cada arma. O armário norte está destrancado e contém uma pequena caixa contendo um baralho de cartas e uma variedade de copos de vinho.

Alçapão

Um alçapão está escondido no canto sudoeste do chão. Ele não pode ser detectado ou aberto até que os personagens se aproximem do lado inferior (veja área 32). Até então, a Casa da Morte esconde sobrenaturalmente o alçapão.

4. Cozinha

A cozinha (área 4A) está arrumada, com louça, talheres e utensílios de cozinha cuidadosamente colocados nas prateleiras. Uma mesa de trabalho tem uma tábua de corte e um rolo sobre ela. Um forno de pedra abobadado fica perto da parede leste, sua chaminé de ferro dobrado se conectando a um buraco no teto. Atrás do fogão e a esquerda há uma fina porta que leva a uma despensa bem abastecida (área 4B). Toda a comida na despensa parece fresca, mas tem um gosto agradável.

Aparador

Atrás de uma pequena porta no canto sudoeste da cozinha está um aparador — um eixo de pedra de 70 centímetros de largura contendo uma caixa de elevador feita de madeira anexada a um mecanismo de corda-e-polia simples que deve ser operado manualmente. O eixo liga-se às áreas 7A (os quartos dos empregados) e 12A (o quarto principal). Pendurado na parede ao lado do criado-mudo está um pequeno sino de bronze atados por fios a botões nessas outras áreas.

Um personagem Pequeno pode se espremer na caixa do elevador com um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 10. O mecanismo de corda-e-polia do aparador pode suportar até 70 quilos de peso antes de quebrar.

5. Sala de Jantar

A peça central desta sala de jantar com painéis de madeira é uma mesa de mogno esculpida, cercada por oito cadeiras altas com apoios de braços esculpidos e assentos almofadados. Um candelabro de cristal pendurado acima da mesa, que é coberto com prataria resplandecente e produtos de cristal polido para um brilho deslumbrante. Montada acima da lareira de mármore está uma pintura de mogno-moldado de um vale alpino.

Os painéis nas paredes são esculpidos com imagens elegantes de cervos entre as árvores. Os personagens que procurarem nas paredes em busca de portas secretas ou inspecionam os painéis podem, através de um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 12, ver rostos retorcidos esculpidos nos troncos de árvores e lobos espreitando em meio à folhagem esculpida.

Cortinas de seda vermelha cobrem as janelas e uma tapeçaria retrata cães de caça e aristocratas montados em cavalos perseguindo um lobo está pendurado em uma barra de ferro aparafusado à parede sul.

Os talheres de prata embaçam, os cristais quebram, o retrato desvanece e a tapeçaria apodrece se forem removidos da casa.

6. Salão Superior

As lâmpadas a óleo estão fixadas nas paredes deste elegante salão. Pendurado acima da lareira está um retrato emoldurado em madeira da família Durst: Gustav e Elisabeth Durst com seus dois filhos sorridentes, Rose e Thorn. Embalado nos braços do pai está um bebê envolto, que a mãe olha com um toque de desprezo.

Armaduras em pé flanqueiam portas de madeira nas paredes leste e oeste. Cada armadura segura uma lança e tem um elmo com viseira em forma de cabeça de lobo. As portas são esculpidas com jovens dançantes, embora uma inspeção minuciosa e um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 12 revelam que os jovens não estão realmente dançando, mas lutando contra enxames de morcegos.

A escadaria de mármore vermelho que começou no primeiro andar continua a sua espiral ascendente para a área 11. Uma corrente de ar frio pode ser sentida descendo os degraus.

7. Quarto dos Empregados

Um quarto não decorado (área 7A) contém um par de camas com colchões enchidos de palha. No pé de cada cama está um armário de calçados vazio. Uniformes bem limpos de empregados estão pendurados nos ganchos no armário adjacente (área 7B).

Criado-Mudo

Um criado-mudo no canto da parede ocidental. Há um botão na parede ao lado dele. Pressionando o botão toca o sino minúsculo na cozinha.

8. Biblioteca

O mestre da casa costumava passar muitas horas aqui antes de sua descida até a loucura.

> Cortinas de veludo vermelho cobrem as janelas desta sala. Uma escrivaninha de mogno requintado e uma cadeira de encosto alto estão entre a entrada e a lareira, acima da qual está pendurada uma imagem emoldurada de um moinho de vento empoleirado sobre um penhasco rochoso. Situadas em cantos da sala estão duas cadeiras estofadas. Estantes do chão ao teto estão alinhadas na parede sul. Uma escada de madeira de rolamento permite atingir mais facilmente as prateleiras altas.

A mesa tem vários itens repousando sobre ela: uma lâmpada de óleo, um frasco de tinta, uma pena de escrever, um pequeno barril de pólvora e um kit de carta contendo uma vela de cera vermelha, quatro folhas em branco de pergaminho e um selo de madeira com a insígnia da família Durst (um moinho de vento). A gaveta da mesa está vazia, exceto por uma chave de ferro, que destranca a porta para a área 20.

As estantes têm centenas de volumes que cobrem uma série de tópicos, incluindo história, guerra e alquimia. Há também várias prateleiras que contêm primeiras edições de coletâneas de obras de poesia e ficção. Os livros apodrecem e se despedaçam se retirados da casa.

Porta Secreta

Uma porta secreta atrás de uma prateleira pode ser destrancada e aberta, puxando um interruptor disfarçado que parece um livro de capa vermelha com a lombada branca. Um personagem que inspeciona a prateleira identifica o livro falso com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13. A não ser que a porta secreta esteja aberta, molas nas dobradiças fazem com que ela feche por conta própria. Além da porta secreta fica a área 9.

9. Sala Secreta

Esta sala secreta contém estantes repletas de tomos que descrevem rituais de invocação de diabos e os rituais necromânticos de um culto chamado Os Sacerdotes de Osybus. Os rituais são falsos, que qualquer personagem pode verificar depois de estudar os livros por 1 hora e ter sucesso em um teste de Inteligência (Arcana) CD 12.

Um pesado baú de madeira com pés de ferro fica de encontro à parede sul, com a tampa meio fechada. Saindo do baú está um esqueleto de armadura de couro. Inspecionar revela que o esqueleto pertence a um ser humano que desencadeou uma armadilha de dardo envenenado. Três dardos estão presos na armadura e caixa torácica do aventureiro morto. O mecanismo de disparo de dardo dentro do baú não funciona mais.

Na mão esquerda do esqueleto há uma carta com o selo de Strahd von Zarovich, que o aventureiro tentou retirar do baú. Escrito em letra cursiva, a carta diz o seguinte:

Meu servo mais patético,

Eu não sou um messias enviado a você pelos Poderes das Trevas desta terra. Eu não vim para conduzi-lo em um caminho para a imortalidade. No entanto, das muitas almas que você sangrou em seu altar escondido, muitos dos visitantes que você torturou em sua masmorra, saiba que você não os trouxe para esta bela terra. Vocês são apenas vermes que se contorcem na minha terra.

Você diz que está amaldiçoado, suas fortunas gastas. Você abandonou o amor pela loucura, tomou consolo no seio de outra mulher, e gerou um filho natimorto. Amaldiçoado pela escuridão? Não tenho dúvidas disso. Salvar você de sua miséria? Eu acho que não. Eu prefiro você fique como você está.

Seu terrível senhor e mestre,
Strahd von Zarovich

Tesouro

O baú contém três livros em branco com capas de couro preto (no valor de 25 po cada), três *pergaminhos de magia* (*bênção, proteção contra veneno* e *arma espiritual*), a escritura da casa, a escritura de um moinho de vento e um testamento. O moinho de vento referido na segunda escritura está situado nas montanhas a leste de Vallaki (veja capítulo 6, "O Velho Moedor de Ossos"). O Testamento é assinado por Gustav e Elisabeth Durst e deixam a casa, o moinho de vento, e todos os outros bens da família a Rosavalda e Thornboldt Durst quando das mortes dos seus pais. Os livros, pergaminhos, escrituras e testamento envelhecem marcadamente se forem retirados da casa, mas permanecerão intactos.

10. Conservatório

Cortinas finas cobrem as janelas deste salão elegantemente decorado, que tem um lustre de bronze pendurado no teto. Cadeiras estofadas se alinham às paredes, e tapeçarias em vitrais retratam belos homens, mulheres e crianças cantando e tocando instrumentos.

Um cravo com um banco repousa no canto noroeste. Perto da lareira está uma grande harpa permanente. Estatuetas de alabastro de dançarinos bem vestidos adornam a lareira. Fazer inspeção delas revela que várias são esculturas de esqueletos bem vestidos.

11. Varanda

Personagens que subam a escadaria de mármore vermelho até sua altura total chegam a uma varanda empoeirada com uma armadura de placas negras em pé contra uma parede, envolta em teias de aranha. Esta **armadura animada** ataca assim que ela recebe dano ou um personagem se aproxima a 1,5 metros dele. Ela luta até ser destruída.

Lâmpadas de óleo são montadas nas paredes de painéis de carvalho, que são esculpidas com cenas de árvores de floresta, folhas caindo e criaturas minúsculas. Os personagens que procurarem as paredes em busca de portas secretas ou inspecionarem os painéis podem, com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 12, notar minúsculos cadáveres pendurados nas árvores e vermes saindo do chão.

Porta Secreta

Uma porta secreta na parede oeste pode ser encontrada com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Ela abre facilmente para revelar uma escada de madeira cheia de teias de aranha que leva até o sótão.

12. Suíte Master

As portas duplas desta sala têm painéis de vidro coloridos, todo desenhado e cobertos de pó. As artes no vidro assemelham-se a moinhos de vento.

O empoeirado quarto principal está cheio de teias de aranha (área 12A) tem cortinas cor de vinho que cobrem as janelas. Os móveis incluem uma cama de dossel com cortinas bordadas e véus finos esfarrapados, um par correspondente de guarda-roupas vazios, uma penteadeira com um espelho de madeira e uma caixa de joias (veja "Tesouro") e uma cadeira acolchoada. Um tapete de pele de tigre em decomposição fica no chão em frente à lareira, que tem um retrato coberto de poeira de Gustav e Elisabeth Durst pendurados acima dele. Uma sala cheia de teia no canto sudoeste contém uma mesa e duas cadeiras. Descansando na toalha empoeirada há uma tigela de porcelana vazia e um jarro correspondente.

Uma porta de frente para o pé da cama tem um espelho de corpo inteiro instalado nela. A porta se abre para revelar um armário vazio, coberto de poeira (área 12B). Uma porta no salão leva a uma varanda exterior (área 12C).

Criado-Mudo

Um criado-mudo no canto da parede ocidental tem um botão na parede ao lado dele. Pressionando o botão toca o sino minúsculo na área 4A.

Tesouro

A caixa de joias sobre a penteadeira é feita de prata com filigrana de ouro (no valor de 75 po). Ele contém três anéis de ouro (no valor de 25 po cada) e um colar de platina fina com um pingente de topázio (no valor de 750 po).

13. Banheiro

Este quarto escuro contém uma banheira de madeira com pés de garras, um pequeno fogão de ferro com uma chaleira descansando sobre ele, e um barril sob uma torneira na parede leste. Uma cisterna no telhado usada para coletar a água da chuva, que foi carregada para baixo uma tubulação para o ralo; No entanto, o encanamento já não funciona mais.

14. Depósito

Prateleiras empoeiradas estão alinhadas as paredes desta sala. Algumas das prateleiras têm lençóis e cobertores dobrados e barras velhas de sabão. Uma vassoura animada de ataque encontra-se coberta de teias de aranha (veja apêndice D) Ela se inclina contra a parede mais distante da entrada; ela ataca qualquer criatura se aproximando dentro de 1,5 metros dela.

15. Suíte da Babá da Família

Poeira e teias de aranha encobrem um quarto elegantemente decorado (área 15A), uma porta levando a outro cômodo (área 15B) e portas duplas com painéis de vitrais de puxar se abrem para revelar uma varanda (área 15C) com vista para a frente da casa.

O quarto pertencia à babá da família. O dono da casa e a babá tiveram um caso, o que levou ao nascimento de um bebê natimorto chamado Walter. O culto matou a babá pouco depois. A menos que os personagens já o derrotaram na área 18, o espírito da babá assombra o quarto como um **espectro**. O espectro se manifesta e ataca quando um personagem abre a porta para o berçário. O espectro assemelha-se a uma jovem aterrorizada e esquelética; ela não pode falar nem ser interpelada.

O quarto contém uma cama grande, duas mesas de canto, e um guarda-roupa vazio. Preso na parede ao lado do guarda-roupa está um espelho de corpo inteiro com uma estrutura de madeira esculpida para se parecer com hera e bagas. Os personagens que buscam na parede portas secretas ou inspecionam o espelho podem, com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 12, observar globos oculares entre as bagas. A parede atrás do espelho tem uma porta secreta (veja "Porta Secreta" abaixo).

O berçário contém um berço coberto com uma mortalha negra. Quando os personagens desenrolam o sudário, eles veem um pacote firmemente embrulhado, do tamanho de um bebê deitado no berço. Personagens que desembrulharem o cobertor não encontram nada dentro dele.

Porta Secreta

Uma porta secreta atrás do espelho pode ser encontrada com um Teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Ele abre facilmente para revelar uma escada de madeira cheia de teia de aranha que leva até o sótão.

16. Sótão de Pedra

Este salão vazio está cheio de poeira e teias de aranha.

Porta Bloqueada

A porta da área 20 é mantida fechada com um cadeado. Sua chave é mantida na biblioteca (área 8), mas o bloqueio também pode ser contornado com as ferramentas dos ladrões e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

17. Quarto de Repouso

Esta sala de coberta de poeira contém uma cama delgada, um criado mudo, um fogão de ferro pequeno, uma escrivaninha com um tamborete, um guarda roupa vazio, e uma cadeira de balanço. Uma boneca sorridente em um vestido amarelo laçado senta-se no estrado da janela ao norte, teias de aranha a cobrem, como um véu do casamento.

18. Depósito

Esta câmara empoeirada está cheia de móveis antigos (cadeiras, casacos, espelhos de corpo, manequins de vestir, e similares), todos cobertos em lençóis brancos empoeirados. Perto de um fogão de ferro, embaixo de um dos lençóis, está um baú de madeira destrancado, contendo os restos mortais da babá da família, envoltos em um lençol esfarrapado manchado de sangue seco. Um personagem que inspeciona os restos e obter sucesso em um teste de Sabedoria (Medicina) CD 14 pode verificar que a mulher foi esfaqueada até a morte por multiplas feridas de faca.

Se os personagens perturbam os restos, o **espectro** da babá aparece e ataca a menos que tenha sido derrotado anteriormente na área 15.

Porta Secreta

Uma porta secreta na parede leste aparece apenas quando certas condições são atendidas; veja a área 21 para obter mais informações.

19. Quarto de Repouso

Esta sala cheia de teia contém uma cama pequena, uma mesa de cabeceira, uma cadeira de balanço, um guarda-roupa vazio e um pequeno fogão de ferro.

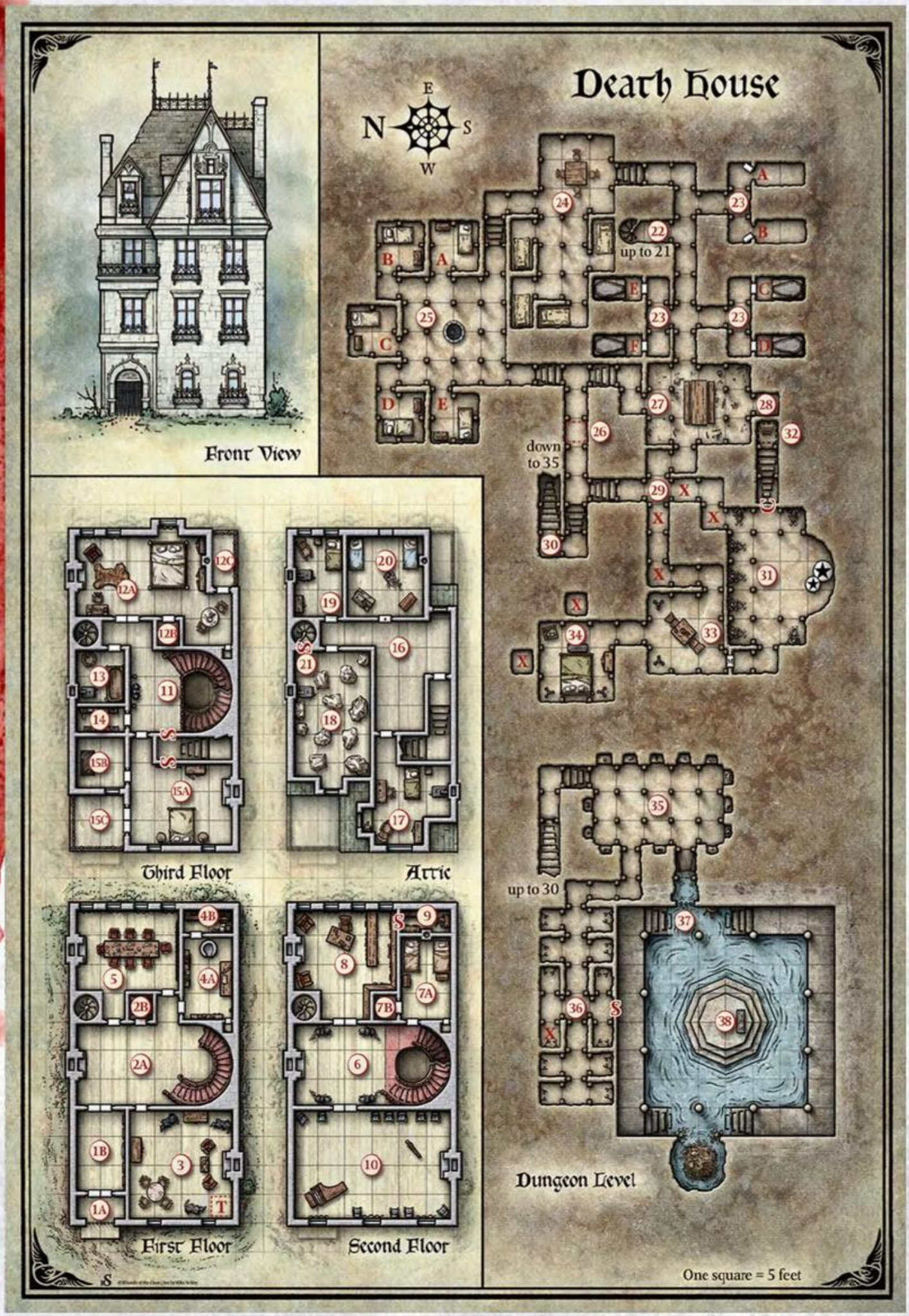
20. Quarto das Crianças

A porta para este quarto está trancada pelo lado de fora (veja a área 16 para detalhes).

> Este quarto contém uma janela fechada por tijolos ladeada por duas camas empoeiradas, com estrutura de madeira dimensionada para crianças. Mais perto da porta está uma caixa de brinquedo com moinhos de vento pintados em seus lados e uma casa de bonecas que é uma réplica perfeita do edifício abominável em que vocês estão. Estes móveis estão cobertos de teias de aranha. Deitados no meio do chão estão dois pequenos esqueletos vestindo roupas esfarrapadas, mas familiares. O menor dos dois berços tem uma boneca de pelúcia que você também reconhece.

As crianças Durst, Rose e Thorn, foram negligenciadas por seus pais e trancadas nessa sala até que morreram de fome. Seus pequenos esqueletos estão no meio do chão, bem evidentes, usando roupas esfarrapadas que os personagens reconhecem como pertencentes às crianças. O esqueleto de Thorn embala a boneca de pelúcia do menino.

A caixa de brinquedos contém uma variedade de bichos de pelúcia e brinquedos. Os personagens que procuram a casa de bonecas e obtêm sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 encontram todas as portas secretas da casa, incluindo uma no sótão que leva a uma escada em espiral (uma réplica em miniatura da área 21).


Death House
E
N
S
W
Front View
up to 21
down to 35
up to 30
Third Floor
Attic
First Floor
Second Floor
Dungeon Level
One square = 5 feet

Rose e Thorn

Se a casa de bonecas ou o baú for perturbado, os fantasmas de Rose e Thorn aparecem no meio da sala. Use as estatísticas de **fantasmas** que constam no *Manual dos Monstros*, com as seguintes modificações:

- Os fantasmas são Pequenos e leais e bons.
- Eles têm 35 (10d6) pontos de vida cada.
- Eles não têm a ação Aspecto Horripilante.
- Falam Comum e têm Nível de Desafio 3 (700 EXP).

As crianças não gostam quando os personagens perturbam seus brinquedos, mas eles só lutam em autodefesa. Ao contrário das ilusões fora da casa, essas crianças sabem que estão mortas. Se perguntado como eles morreram, Rose e Thorn explicam que seus pais os trancaram no sótão para protegê-los do "monstro no porão", e que eles morreram de fome. Se for perguntada como alguém chega ao porão, Rose aponta para a casa de bonecas e diz: "Há uma porta secreta no sótão". Personagens que buscam na casa de bonecas portas secretas ganham vantagem em seus testes de Sabedoria (Percepção) para encontrá-los.

As crianças temem o abandono. Se um ou mais personagens tentarem sair, os filhos-fantasmas tentam possuí-los. Se um dos fantasmas possuir um personagem, permita que o jogador retenha o controle do personagem, mas atribua ao personagem uma das seguintes fraquezas:

- Um personagem possuído por Rose adquire a seguinte fraqueza: "Eu gosto de estar no comando e fico com raiva quando outras pessoas me dizem o que fazer."
- Um personagem possuído por Thorn adquire a seguinte fraqueza: "Tenho medo de tudo, inclusive minha própria sombra, e choro de desespero quando as coisas não vêm até mim."

Um personagem possuído pelo fantasma de Rose ou Thorn não deixará a Casa da Morte ou entrar na masmorra abaixo dela. Ambos os fantasmas podem ser intimidados em deixar seus anfitriões com um teste bem-sucedido de Carisma (Intimidação) CD 11, usando uma ação.

Um fantasma reduzido a 0 pontos de vida pode ressurgir ao amanhecer, do dia seguinte. A única maneira de colocar o espírito das crianças para descansar é colocando seus restos mortais em suas tumbas (áreas 23E e 23F). As crianças não sabem disso, no entanto.

Desenvolvimento

Se o grupo põe o espírito das crianças para descansar, cada personagem ganha inspiração (veja "Inspiração" no capítulo 4, "Personalidade e Antecedentes", do *Livro do Jogador*).

21. Escada Secreta

Uma estreita escada em espiral feita de madeira frágil está contida dentro de um eixo de 1,5 metros de largura de pedra argamassada, que começa no sótão e desce 15 metros para o nível de masmorra, passando pelos níveis mais baixos da casa conforme faz a sua descida. Teias de aranha grossas enchem o eixo e reduzem a visibilidade na escada para 1,5 metros.

A porta e o eixo secretos não existem até que a casa os revele, o que pode acontecer de uma de duas formas:

- Os personagens encontram a carta de Strahd na sala secreta atrás da biblioteca (área 9).

Características da Masmorra

O nível de masmorra embaixo da Casa da Morte é esculpido a partir da terra, argila e rocha. Os túneis são de 1,2 metros de largura por 2,1 metros de altura com vigas de madeira em intervalos de 1,5 metros. Os quartos têm 2,4 metros de altura e são apoiados por espessos postes de madeira com vigas transversais. A única exceção é a área 38, que tem um teto de 4,8 metros de altura apoiado por pilares de pedra. Personagens sem visão no escuro devem fornecer suas próprias fontes de luz, visto que a masmorra é escura.

À medida que os personagens exploram o calabouço, eles veem as pegadas humanas centenárias no chão de terra levando a todos os caminhos.

- Os personagens encontram a réplica da porta secreta no sótão da casa de bonecas (área 20).

Uma vez que a vontade da casa revele a existência da porta secreta, os personagens a encontram automaticamente se procurarem na parede (nenhuma verificação de habilidade exigida). Os personagens que descem a escada em espiral terminam na área 22.

22. Acesso ao Nível de Masmorra

A escada em espiral de madeira do sótão termina aqui. Um túnel estreito se estende para o sul antes de se ramificar para leste e oeste.

Canto Fantasmagórico

A partir do momento em que chegam ao calabouço, os personagens podem ouvir um canto misterioso e incessante ecoando por toda parte. É impossível mensurar de onde o som está vindo até que os personagens alcancem a área 26 ou 29. Não podem discernir suas palavras até que alcancem a área 35.

23. Criptas Familiares

Várias criptas foram escavadas na terra. Cada cripta é selada com uma laje de pedra, a menos que seja indicado o contrário. A remoção de uma laje de seu encaixe requer um Teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15; usando um pé de cabra ou similar concede-se vantagem no teste.

23A. Cripta Vazia

A laje de pedra em branco destinada a selar esta cripta se inclina contra uma parede próxima. A cripta está vazia.

23B. Cripta de Walter

A laje de pedra destinada a selar esta cripta se inclina contra uma parede próxima. Gravada nela está o nome Walter Durst. A cripta está vazia.

23C. Cripta de Gustav

A laje de pedra está gravada com o nome Gustav Durst. A câmara contém um caixão vazio sobre um esquife de pedra.

23D. Cripta de Elisabeth

A laje de pedra está gravada com o nome Elisabeth Durst. A cripta contém um esquife de pedra com um caixão vazio sobre ele. Um **enxame de insetos** (centípedes) irrompe para fora da parede traseira e ataca se o caixão for perturbado.

23E. Cripta de Rose

A laje de pedra está gravada com o nome Rosavalda Durst. A câmara contém um caixão vazio em um esquife de pedra.

Se os restos mortais de Rose (veja área 20) forem colocados no caixão, o fantasma da criança encontra paz e desaparece para sempre. Um personagem possuído pelo fantasma de Rose quando isso ocorre não está mais possuído (veja também a seção "Desenvolvimento" na área 20).

23F. Cripta de Thorn

A laje de pedra é gravada com o nome Thornboldt Durst. A câmara contém um caixão vazio em um esquife de pedra.

Se os restos mortais de Thorn (veja área 20) forem colocados no caixão, o fantasma da criança encontra paz e desaparece para sempre. Um personagem possuído pelo fantasma de Thorn quando isso ocorre não está mais possuído (veja também a seção "Desenvolvimento" na área 20).

24. Quarto dos Iniciados no Culto

Uma mesa de madeira e quatro cadeiras estão na extremidade leste desta sala. Para o oeste estão quatro alcovas que contêm paletes de palha mofadas.

25. Poço e Quarto dos Cultistas

Um eixo de poço de 1,2 metros de diâmetro com uma aba de pedra de 1 metro de altura desce 9 metros para uma cisterna cheia de água. Um balde de madeira pende de um mecanismo de corda-e-polia aparafusado a viga transversal acima do poço.

Cinco quartos laterais serviram uma vez como quartos para cultistas veteranos. Cada um contém uma cama de armação de madeira com um colchão de palha mofada e um baú de madeira para segurar pertences pessoais. Cada baú é protegido com um cadeado de ferro enferrujado que pode ser aberto com as ferramentas de ladrões e um Teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

Tesouro

Além de alguns pertences pessoais sem valor, cada caixa contém um ou mais itens valiosos.

25A. O baú deste quarto contém 11 po e 60 pp em uma bolsa feita de pele humana.

25B. O baú deste quarto contém três ágatas musgo (vale 10 po cada) em um pedaço dobrado de tecido negro.

25C. O baú deste quarto contém um tapa-olho de couro preto com uma carmelita (no valor de 50 po) costurada nele.

25D. O baú deste quarto contém uma escova de cabelo de marfim com cerdas de prata (no valor de 25 po).

25E. O baú deste quarto contém uma espada prateada (no valor de 110 po).

26. Poço de Espinhos Oculto

O canto fantasmagórico ouvido em toda a masmorra fica mais alto e perceptível quando se dirige para o oeste ao longo deste túnel. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela a ausência de pegadas. Os personagens que procurarem no chão em busca de armadilhas encontram um poço de 1,5 metros de comprimento e 3 metros de profundidade escondido sob várias tábuas de madeira apodrecidas, todas escondidas sob uma fina camada de sujeira. O poço tem espinhos afiados de madeira no fundo. O primeiro personagem a pisar na tampa cai, terminando caído e sofrendo 3 (1d6) dano de concussão da queda mais 11 (2d10) de dano perfurante dos espinhos.

27. Salão de Jantar

Este quarto contém uma simples mesa de madeira flanqueada por longos bancos. Ossos humanoides mofados estão espalhados no chão de terra — os restos dos vis banquetes do culto.

No meio da parede sul está uma alcova escurecida (área 28). Os personagens que se aproximam a 1,5 metros da alcova provocam a criatura que se esconde lá.

28. Despensa

Esta alcova abriga um **grick** que desliza para atacar o primeiro personagem que entrar dentro de seu alcance de 1,5 metros. Qualquer personagem com uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva abaixo de 12 é surpreendido pela criatura. A alcova está vazia.

29. Encontrando Carniçais

O canto fantasmagórico ouvido por todo o calabouço é notavelmente mais alto para o norte. Quando um ou mais personagens atingem o ponto médio da intersecção de quatro vias, quatro **carniçais** (ex-cultistas) se levantam do chão nos espaços marcados com X no mapa e atacam. Os carniçais lutarão até serem destruídos.

30. Escadas para Baixo

É óbvio para qualquer personagem de pé, no topo desta escada de 6 metros de comprimento, que os cantos fantasmagóricos se originam de algum lugar abaixo. Personagens que descerem as escadas e seguirem o corredor para além, chegam à área 35.

31. O Santuário do Senhor Negro

Este quarto é decorado com esqueletos mofados que pendem de grilhões enferrujados contra as paredes. Uma grande alcova na parede sul contém uma estátua de madeira pintada, à semelhança de um homem magro e de rosto pálido, vestindo uma volumosa capa preta, a pálida mão esquerda apoiada na cabeça de um lobo que está ao seu lado. Na mão direita, ele segura uma esfera de cristal cinza esfumaçado.

O quarto tem saídas nas paredes oeste e norte. Cânticos podem ser ouvidos vindo do oeste.

A estátua retrata Strahd, a quem os cultistas fizeram sacrifícios na vã esperança de que ele poderia revelar seus segredos mais sombrios para eles. Se os personagens tocarem a estátua ou tomarem a esfera de cristal da mão de Strahd, cinco **sombras** se formam ao redor da estátua e atacam. As sombras (os espíritos dos antigos cultistas) perseguem aqueles que fugirem além dos limites da sala.

Os esqueletos na parede são uma decoração inofensiva.

Porta Escondida

Os personagens que procuram o quarto por portas secretas encontram uma porta escondida no meio da parede leste com um Teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10. É basicamente uma porta de madeira comum (embora apodrecida) escondida sob uma camada de argila. A porta puxa e se abre para revelar uma escadaria de pedra que sobe 3 metros para uma superfície (área 32).

Tesouro

O orbe de cristal vale 25 po. Ele pode ser usado como um foco arcano, mas não é mágico.

32. Alçapão Oculto

A escada termina em uma superfície com um teto de 1,8 metros de altura com tábuas fechadas com um alçapão de madeira definido nele. O alçapão está fechado aparafusado deste lado e pode ser aberto empurrando para revelar o antro (área 3) acima.

Desenvolvimento

Uma vez que o alçapão foi encontrado e aberto, ele permanece disponível para personagens como uma maneira de entrar e sair do nível de calabouço.

33. Covil dos Líderes do Culto

A porta no canto sudoeste é um mímico disfarçado. Qualquer criatura que toque a porta está agarrada pela criatura, após isso o **mímico** ataca. O mímico também ataca se receber qualquer dano.

Um candelabro está suspenso acima de uma mesa no meio da sala. Duas cadeiras de encosto alto flanqueiam a mesa, que tem um jarro de barro vazio e duas garrafas de barro no topo. Castiçais de ferro estão em dois cantos, suas velas há muito tempo derretido.

34. Quarto dos Líderes do Culto

Este quarto contém uma grande cama de madeira com um colchão de pena, um guarda-roupa contendo várias vestes antigas, um par de castiçais de ferro e uma caixa aberta contendo trinta tochas e um saco de couro com quinze velas dentro. No pé da cama está uma caixa de madeira desbloqueada contendo algumas artes e itens mágicos (veja "Tesouro" abaixo).

Dois **lívidos** (Gustav e Elisabeth Durst) estão escondidos nas cavidades atrás das paredes de terra, marcadas com X no mapa; eles explodem e atacam se alguém remove um ou mais itens do baú. Os lívidos usam vestes esfarrapadas pretas.

Tesouro

Os personagens que procurarem no baú encontram, dobrado, um *manto da proteção*, um pequeno cofre de madeira (destrancado) contendo quatro *poções de cura*, uma cota de malha, um kit de refeição, um frasco de fogo alquímico, uma lanterna de foco, um conjunto de ferramentas de ladrões e um livro de magias com uma capa de couro amarelo contendo as seguintes magias:

1° nível: *armadura arcana, disfarçar, identificação, mísseis mágicos, proteção contra o bem e mal*
2° nível: *arma mágica, imobilizar pessoa, invisibilidade, visão no escuro*

Estes artigos foram tirados de aventureiros que foram atraídos para Baróvia, capturados e mortos pelo culto.

35. Relicário

O canto fantasmagórico que emana da área 38 preenche esta sala. Os personagens podem discernir uma dúzia de vozes dizendo, repetidamente: "Ele é o Ancestral. Ele é a Terra."

O culto acumulou várias "relíquias" que usou em seus rituais. Esses itens sem valor são armazenados em treze nichos ao longo das paredes:

- Uma mão pequena, mumificada, amarela com garras afiadas (a mão de um goblin) em um laço de corda.
- Uma faca esculpida em um osso humano
- Um punhal com um crânio de rato colocado no pomo
- Um orbe envernizado de 20 centímetros de diâmetro feito a partir de um olho de nótico.
- Um aspergillum esculpido em osso
- Uma capa dobrada feita de pele de ghoul costurada
- Um sapo dissecado amarrado a uma vara (poderia ser confundido com uma *varinha de metamorfose*).
- Um saco cheio de guano de morcego
- O dedo cortado de uma bruxa
- Uma estatueta de madeira de 15 centímetros de altura de uma múmia, os braços cruzados sobre o peito.
- Um pingente de ferro adornado com o rosto de um diabo
- A cabeça enrugada e murcha de um halfling.
- Um pequeno cofre de madeira contendo a língua seca de um lobo atroz.

O túnel mais ao sul inclina-se para baixo em um ângulo de 20 graus na água obscura e termina em uma ponte levadiça enferrujada (área 37).

36. Prisão

Os cultistas algemaram prisioneiros nas paredes traseiras de alcovas aqui. Os prisioneiros já se foram (seus ossos espalham o chão na área 27), mas os grilhões enferrujados permanecem.

Porta Secreta

Uma porta secreta na parede sul pode ser encontrada com um teste bem-sucedido da Sabedoria (Percepção) CD 15, e puxa-se para revelar a área 38 além.

Tesouro

Pendurado na parede traseira da cela marcada X no mapa há um esqueleto humano vestido em um manto preto esfarrapado. O esqueleto pertence a um membro do culto que questionou a devoção cega do culto a Strahd. Personagens que pesquisam o esqueleto encontrar um anel de ouro (no valor de 25 po) em um dos seus dedos ósseos.

37. Ponte Levadiça

Este túnel é bloqueado por uma ponte levadiça de ferro enferrujado que pode ser forçosamente levantada com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 20. Caso contrário, a ponte levadiça pode ser levantada ou abaixada girando uma roda de madeira, embutida na parede do leste da área 38. (A roda está além do alcance de alguém ao leste da ponte levadiça). O chão em torno da ponte levadiça está submersa sob 60 centímetros de água turva.

38. Câmara do Ritual

O culto costumava realizar rituais nesta sala submersa. O cântico ouvido em toda a masmorra se origina aqui, mas quando os personagens chegam, o calabouço fica em silêncio conforme o cantar misteriosamente cessa.

O canto cessa assim que vocês chegam nesta sala de doze metros quadrados. As paredes lisas da alvenaria fornecem a acústica excelente. Pilares de pedra sem cor suportam o teto, e uma abertura na parede oeste leva a uma caverna escura cheia de lixo. Água turva cobre a maior parte do chão. Escadas conduzem às bordas de pedra secas que abraçam as paredes. No meio da sala, mais escadas elevam-se para formar um estrado octogonal que também sobe acima da água. Correntes enferrujadas com grilhões pendem do teto diretamente acima de um altar de pedra montado no estrado. O altar é esculpido com representações horríveis de carniçais agarrando e é manchado com sangue seco.

A água tem 60 centímetros de profundidade. As bordas e o estrado central tem 1,5 metros de altura (90 centímetros mais alto do que a superfície da água), e o teto da câmara tem 4,8 metros de altura (3,3 metros acima do estrado e das bordas). As correntes que pendem do teto tem 2,4 metros de comprimento; Os cultistas amarravam prisioneiros às correntes, os penduravam acima do altar, os abriam com facas e permitiam que o altar fosse banhado em sangue.

Metade embutida na parede leste está uma roda de madeira conectada a cadeias e mecanismos ocultos. Um personagem pode usar uma ação para girar a roda, levantando ou abaixando a ponte levadiça próxima (veja área 37).

O buraco na parede oeste leva a uma alcova naturalmente formada. A pilha semi-submersa de refugo que a enche é um **arbusto errante**, que os cultistas apelidaram de Lorghoth, o Decadente. Ele está dormindo, mas desperta se atacado ou se os personagens convocarem os cultistas, mas se recusarem a completar o seu ritual (veja "Um Deve Morrer!" abaixo). Um personagem de pé ao lado do montículo pode discernir a sua verdadeira natureza com um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 15.

"Um Deve Morrer!"

Se qualquer personagem sobe até o topo do estrado, leia:

O canto se ergue mais uma vez enquanto treze aparições escuras aparecem nas bordas que dominam a sala. Cada um se assemelha a uma figura de túnica preta segurando uma tocha, mas o fogo da tocha é negro e parece atrair luz para ele. Onde você esperaria ver rostos só há vazio.

"Um deve morrer!", cantam, repetidamente. "Um deve morrer! Um deve morrer!"

As aparições são produtos inofensivos que não podem ser feridos, transformados ou dissipados.

Personagens no estrado quando os cultistas aparecem devem sacrificar uma criatura no altar ou enfrentar a ira do culto; os personagens podem verificar o que deve ser feito com um teste bem-sucedido de Inteligência (Religião) ou Sabedoria (Intuição) CD 11. Para ser considerado um sacrifício, uma criatura deve morrer no altar. As aparições não se importam com que tipo de criatura é sacrificada, e elas não são enganadas por ilusões.

Se os personagens fazem o sacrifício, os cultistas desaparecem, mas seu canto incansável de "Ele é o Ancestral. Ele é a Terra", ecoa novamente na masmorra. Strahd está ciente do sacrifício, e a Casa da Morte agora não faz nada para impedir os personagens (veja "Conclusão" abaixo).

Se os personagens deixam o estrado sem fazer o sacrifício, o canto dos cultos muda: "Lorghoth, o Decadente, nós o despertamos, levanta-te!" Este canto desperta o arbusto errante e o incita a atacar. Ele persegue as presas além do cômodo, mas não vai deixar o calabouço. Ele pode se mover através de túneis ao se espremer e encher completamente seu espaço. No início do primeiro turno do Arbusto, o canto muda novamente: "O fim vem! Oh, Morte, seja louvado!" Se o arbusto errante morre, o canto para e as aparições desaparecem para sempre.

Conclusão

As brumas de Ravenloft continuam a cercar a Casa da Morte até que os personagens se levantem sobre o estrado e apaziguem ou resistam aos cultistas. Strahd está satisfeito de qualquer maneira, levando a névoa a recuar.

O Culto é Apaziguado

A Casa da Morte não nutre vontade maligna a um grupo disposto a sacrificar uma vida para apaziguar o culto. Uma vez que o sacrifício é feito, os personagens são livres para ir. Ao sair da casa, os personagens avançam para o 3° nível.

O Culto é Negado

Se os personagens negarem ao culto a seu sacrifício e destruírem o arbusto errante ou escaparem dele, a Casa da Morte os ataca enquanto tentarem sair. Quando retornarem lá para cima, eles devem rolar a iniciativa conforme descobrem várias mudanças arquitetônicas:

- Todas as janelas têm tijolos; As janelas tampadas e as paredes externas são impermeáveis aos ataques de arma do grupo e magias de dano.
- Todas as portas desapareceram, substituídas por lâminas de foice. Um personagem deve obter sucesso em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 15 para passar ileso por uma porta com a lâmina presa. Um personagem que gasta 1 minuto estudando as lâminas em uma porta, em particular, pode tentar tirar proveito de uma lacuna momentânea em seus movimentos de repetição e fazer um teste de Inteligência CD 15. Falhando em qualquer teste, um personagem sofre 2d10 de dano cortante, mas consegue passar através da porta. Qualquer criatura empurrada por uma porta deve ter sucesso em um teste de Destreza CD 15 ou sofrerá o dano. As foices não podem ser desarmadas.
- Cada quarto que contém uma lareira, um forno ou um fogão está cheio de fumaça preta venenosa. A sala está fortemente obscurecida, e qualquer criatura que começa a seu turno na fumaça deve obter sucesso em um teste de Constituição CD 10 ou sofrerá 1d10 de dano de veneno.
- As paredes interiores ficam apodrecidas e quebradiças. Cada seção de 1,5 metros tem CA 5 e 5 pontos de vida, e também pode ser destruído com um sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 10. Cada seção de 1,5 metros de parede que é destruída faz com que um **enxame de ratos** surja e ataque. O enxame não sairá da casa.

Mantenha o controle da iniciativa conforme os personagens fazem o seu caminho através da casa. Uma vez que eles escapem, eles avançam para o 3° nível, e a casa não faz mais nada para prejudicá-los.

Apêndice C: Tesouros

Espalhados por toda Baróvia estão tesouros antigos que podem ser usados contra Strahd von Zarovich e seus terríveis servos. Os locais de três deles — o *Memorial de Strahd*, o *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso* e a *Espada Solar* — são determinados pelos resultados da leitura de cartas no capítulo 1. Os outros itens podem ser adquiridos à medida que os personagens descobrem o seu paradeiro durante o curso da aventura.

O Memorial de Strahd

O *Memorial de Strahd* é um antigo trabalho escrito por Strahd, um conto trágico de como ele chegou ao seu estado caído. O livro está encadernado em uma capa de couro grossa com dobradiças de aço e fixações. As páginas são de pergaminho e muito frágil. A maioria do livro está escrito na curiosa caligrafia que apenas Strahd utiliza. As manchas e o tempo tornaram a maior parte do trabalho ilegível, mas vários parágrafos permanecem intactos e legíveis. Se os personagens adquirem o *Memorial de Strahd* e desejam ler esses parágrafos, mostre aos jogadores a seção "Do Memorial de Strahd" no apêndice F.

Se Strahd vê, ou sabe por um servo, que o tomo caiu na posse do grupo, todos os seus outros objetivos (veja capítulo 1, "Nas Brumas") são colocados em espera até o livro ser recuperado. Quando Strahd ataca, seu alvo preferido é quem tem o tomo.

Memorial de Strahd

Itens Mágicos

Os itens mágicos descritos aqui, se forem encontrados, podem desempenhar papéis significativos na aventura.

Lança de Sangue

Arma (lança), incomum (requer sintonização)

Kavan era um chefe impiedoso da tribo Jived nas Montanhas Balinok, séculos antes da chegada de Strahd von Zarovich. Embora ele estivesse muito vivo, Kavan tinha alguns traços em comum com os vampiros: ele dormia durante o dia e caçava à noite, bebia o sangue de suas presas e vivia na escuridão. Em batalha, ele empunhava uma lança manchada de sangue. Sua foi a primeira *lança de sangue*, uma arma que drena a vida daqueles que mata e transfere essa vida ao seu portador, imbuindo aquele indivíduo com a resistência para continuar lutando.

Quando você acerta um ataque corpo a corpo usando esta lança mágica e reduz o alvo para 0 pontos de vida, você ganha 2d6 pontos de vida temporários.

Lança de Sangue

Cajado de Gulthias

Cajado de Gulthias

Cajado, raro (requer sintonização)

Feito a partir do ramo de uma árvore de Gulthias (veja estatísticas dos **infectados** no *Manual dos Monstros*), um *cajado de Gulthias* é uma comprida madeira porosa e negra. Sua maldade torna as bestas visivelmente desconfortáveis enquanto estão a menos de 9 metros de distância. O cajado tem 10 cargas e recupera 1d6+4 de suas cargas utilizadas diariamente ao anoitecer.

Se o cajado é quebrado ou queimado até as cinzas, sua madeira libera um grito terrível e desumano que pode ser ouvido em uma faixa de 90 metros. Todos os infectados que podem ouvir o grito imediatamente murcham e morrem.

Ataque Vampírico. O cajado pode ser usado como um bastão mágico. Em um acerto, ele causa dano como um cajado normal, e você pode gastar 1 carga para recuperar pontos de vida iguais aos dano causado pela arma. Cada vez que uma carga é gasta, o sangue escarlate escoa pelos poros do cajado, e você deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 12 ou será acometido com uma loucura de curto prazo (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

Veneno de Infectado. Enquanto você está sintonizado com o cajado, os infectados e outras plantas malévolas não o consideram hostil, a menos que você as cause dano.

Símbolo Sagrado
Do Corvo-Bondoso

Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso

Item Maravilhoso, Lendário (requer sintonização com um clérigo ou paladino de tendência boa)

O *Símbolo Sagrado do Corvo-Bondoso* é um raro símbolo sagrado para os fiéis de bom coração de Baróvia. Ele precede qualquer igreja em Baróvia. Segundo a lenda, foi entregue a um paladino chamado Lugdana por um corvo gigante — ou um anjo na forma de um corvo gigante. Lugdana usou o símbolo sagrado para erradicar e destruir covis de vampiros até sua morte. Os altos sacerdotes de Ravenloft mantiveram e usaram o símbolo sagrado após a passagem de Lugdana.

O símbolo sagrado é um amuleto de platina em forma de sol, com um grande cristal embutido em seu centro.

O símbolo sagrado tem 10 cargas pelas seguintes propriedades. Ele recupera 1d6+4 cargas diariamente ao amanhecer.

Imobilizar Vampiros. Como uma ação, você pode gastar 1 carga e empunhar o símbolo sagrado para que ele fulgure com o poder sagrado. Vampiros e crias vampíricas a menos de 30 metros do símbolo sagrado quando ele brilha devem fazer um teste de resistência de Sabedoria contra CD 15. Em uma falha, um alvo está paralisado por 1 minuto. Ele pode repetir o teste no final de cada uma de seus turnos para acabar com o efeito sobre si.

Expulsar Mortos-Vivos. Se você possuir a característica Expulsar Mortos-Vivos ou a característica Expulsar o Profano, você pode gastar 3 cargas quando você apresenta o símbolo sagrado ao usar esse recurso. Quando você faz isso, os mortos-vivos têm desvantagem em seus testes de resistência contra o efeito.

Luz Solar. Com uma ação, você pode gastar 5 cargas ao empunhar o símbolo sagrado para que ele emita luz brilhante em um raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros. A luz é uma luz solar e dura 10 minutos ou até terminar o efeito (não é necessária nenhuma ação).

Ícone de Ravenloft

Item Maravilhoso, lendário (requer sintonização com uma criatura de tendência boa)

O *Ícone de Ravenloft* é uma estatueta de 30 centímetros de altura feita com a prata mais pura, pesando 10 quilos. Ela retrata um clérigo ajoelhado em súplica.

O ícone foi dado a Strahd pelo arcebispo Ciril Romulich, um antigo amigo da família, para consagrar o castelo e sua capela.

Quando a menos de 9 metros do ícone, uma criatura está sob o efeito de uma magia *proteção contra o mal e o bem* contra demônios e mortos-vivos. Apenas uma criatura em sintonia com o ícone pode usar suas outras propriedades.

Augúrio. Você pode usar uma ação para conjurar uma magia augúrio a partir do ícone, sem componentes materiais necessários. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Terror dos Mortos-Vivos. Você pode usar o ícone como um símbolo sagrado enquanto usa a característica Expulsar Mortos-Vivos e a característica Expulsar o Profano. Se você fizer isso, aumente a CD do teste de resistência em 2.

Curar Ferimentos. Enquanto segura o ícone, você pode usar uma ação para curar uma criatura que você pode ver dentro de 9 metros de você. O alvo recupera 3d8+3 pontos de vida, a não ser que seja um morto-vivo, um constructo ou um corruptor. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

Ícone de Ravenloft

Fêmur de Santa Markóvia

Arma (maça), raro (requer sintonização)

O *Fêmur de Santa Markóvia* tem as propriedades de uma *maça do rompimento*. Se acertar um ou mais ataques contra um vampiro ou uma cria vampírica no decorrer de uma única batalha, o Fêmur se desintegra em poeira uma vez que a batalha termine.

Quando jovem, Markóvia seguiu seu coração e tornou-se sacerdotisa do Senhor da Manhã logo após o seu décimo oitavo aniversário. Ela provou

ser uma doutrinadora carismática e, antes dos trinta anos, ganhou reputação por não permitir que nenhum mal se deparasse diante dela.

Markóvia há muito tempo considerou Strahd um tirano louco, mas só depois de sua transformação em um vampiro ela se atreveu a desafiá-lo. Quando ela reuniu seus seguidores e se preparou para marchar para Castelo Ravenloft, Strahd enviou um grupo de vampiros a sua abadia. Eles enfrentaram Markóvia e foram destruídos um por um.

Cheia de confiança nascida da justa vitória, Markóvia avançou contra Castelo Ravenloft. Uma grande batalha se desenrolou das catacumbas aos parapeitos. No final, Markóvia nunca mais voltou de Baróvia e Strahd tempo depois passou a mancar e ganhou uma careta de dor. Diz-se que ele prendeu Markóvia em uma cripta sob o seu castelo, e seus restos permanecem lá ainda.

A essência da santidade de Markóvia passou parcialmente para seus ossos enquanto o resto do corpo se decompôs. Os restos mortais dela estão imbuídos de poder que inflige ferimentos graves aos mortos-vivos.

Fêmur de Santa Markóvia

Espada Solar

Arma (espada longa), lendária (requer sintonização)

A *Espada Solar* é uma lâmina única, uma vez possuída pelo irmão de Strahd, Sergei von Zarovich. Na sua forma original, tinha um punho e guarda de platina e uma fina lâmina de cristal tão forte quanto o aço.

Strahd empregou um mago poderoso chamado Khazan para destruir a arma após a morte de Sergei. A primeira parte do processo exigiu que o punho e a lâmina fossem separados, o que Khazan realizou. Enquanto Khazan estava ocupando-se destruindo a lâmina, seu aprendiz roubou o punho e fugiu. Khazan localizou mais tarde o cadáver mutilado de seu aprendiz nos Bosques de Svalich, mas o punho não estava em lugar algum. Para evitar a ira do vampiro, Khazan disse a Strahd que toda a arma havia sido destruída.

O punho, que é senciente, sabe que nunca poderá reencontrar sua lâmina de cristal original. No entanto, ganhou as propriedades de uma *lâmina solar*.

Senciência. A *Espada Solar* é uma arma senciente de tendência caótica e boa com Inteligência 11, Sabedoria 17 e Carisma 16. Ela tem visão e audição normal em uma extensão de 18 metros. A arma se comunica transmitindo emoções para a criatura que a carrega ou empunha.

Personalidade. O propósito especial da *Espada Solar* é destruir Strahd, não tanto porque quer libertar a terra de Baróvia do mal, mas porque quer se vingar da perda de sua lâmina de cristal. A arma secretamente teme sua própria destruição.

Espada Solar

Apêndice D: Monstros e PdMs

Baróvia é uma terra de vampiros, fantasmas e lobisomens. Além disso, os aventureiros que exploram este reino ímpio encontram outras coisas que vivem na noite, incluindo criaturas nascidas do mal de Strahd. Os novos monstros que aparecem nesta aventura são descritos abaixo, juntamente com vários aliados e inimigos de vampiros — almas cujos destinos estão entrelaçados com os dos aventureiros. O próprio Strahd aparece aqui também.

Os monstros e PdMs são apresentados em ordem alfabética (em inglês).

Novas Criaturas por Nível de Desafio

Criatura	ND	Criatura	ND
Baba Lysaga	11	Pidlwick II	1/4
Cabana Rastejante de Baba Lysaga	11	Rahadin	10
Vassoura Animada de Ataque	1/4	Rictavio	5
Bruxa Baróviana	1/2	Armadura Animada de Strahd	6
Ezmerelda d'Avenir	8	Strahd von Zarovich	15
Retrato Guardião	1	Zumbi de Strahd	1
Izek Strazni	5	Infectado, Árvore	7
Madame Eva	10	Vladimir Horngaard	7
Povo Híbrido	1/4	Homem-Corvo	2
Guerreiro Fantasma	3		

O Abade

Nenhuma criatura em Baróvia é mais velha que o mestre da Abadia de Santa Markóvia em Krezk. Esta figura sagrada sem nome, a quem outros chamam de Abade, foi atraída para a abadia depois que Santa Markóvia morreu pela mão de Strahd. Ele procurou restaurar a abadia depois dela cair na corrupção, mas ele mesmo se corrompeu.

Anjo Disfarçado. O abade é um deva que viveu há milênios. Ele geralmente assume a forma de um sacerdote humanamente impressionante e bonito em seus vinte ou trinta anos. Mais de cem anos atrás, o deva foi enviado dos Planos Superiores para honrar o legado de Santa Markóvia. Ele reabriu a abadia e começou a cuidar dos fisicamente e mentalmente doentes. Ao fazê-lo, ele esperava trazer uma luz muito necessária para Baróvia. Seus esforços surtiram efeito por um tempo, mas os Poderes Sombrios começaram a corrompê-lo.

Imperfeições. A queda da graça do abade começou quando os Belviews — uma família de leprosos veio à abadia buscando a salvação. O deva os livrou de suas doenças, um ato pelo qual eles ficaram eternamente gratos, mas não podia curá-los de certos defeitos humanos que estavam presentes desde o nascimento. O abade foi tomado por um desejo orgulhoso e obsessivo de livrar os pobres Belviews de suas imperfeições permanentes. A família Belview, no entanto, não tinha a mínima ideia do que significava ser perfeito. Eles não queriam ser humanos comuns. Eles queriam ter a visão de um gato, asas para voar como um morcego, o vigor de uma mula e a astúcia de uma cobra. Em suma, eles ansiavam por traços bestiais, e o abade, com pena deles, cedeu aos seus loucos desejos.

A Entrada de Vasili van Holtz. Os primeiros experimentos do abade mostraram ser fatais para seus objetos, mas os Belviews insistiram em continuar a tentar. Um dia, um senhor Baróviano chamado Vasili von Holtz visitou a abadia. O Abade soube imediatamente que o homem era mau, mas von Holtz enfatizava que ele só queria ajudar. Ele deu ao abade uma lição proibida retirada do Templo Âmbar (capítulo 13), e ajudou o Abade a transformar as Belviews em párias — seres humanos maníacos com deformidades e traços bestiais. Os Belviews estavam felizes, embora insanos. Só então von Holtz revelou-se ser Strahd von Zarovich. De alguma forma, o deva percebeu que qualquer tentativa de matar Strahd seria inútil — que a antiga maldição sobre a terra significava que o vampiro nunca poderia morrer verdadeiramente, pelo menos não em Baróvia.

Noiva de Strahd. Strahd confiou no abade, lamentando sua maldição e dizendo ao deva que ele não desejou nada além de escapar de Baróvia. Seu desempenho obteve a simpatia do deva, e o abade, tocando nas mãos de Strahd, definiu para si o objetivo de encontrar uma cura para a "doença" de Strahd. O abade está agora convencido de que a cura consiste em reunir Strahd com seu amor perdido e, ao fazê-lo, acabar com a maldição de Baróvia. O abade concluiu recentemente o trabalho em uma noiva de golem de carne feita a partir das partes do corpo de mulheres mortas. Enquanto os Belviews definham no hospício da abadia, o Abade está dando aulas de etiqueta e conduta nobre à sua criação, de modo que "ela" possa ser formalmente apresentada a Strahd e ganhar o seu amor.

Strahd não tem interesse em uma noiva golem de carne, mas ele gosta de corromper este ser, uma vez que é angelical, e dirige o abade a cometer outros atos de depravação.

Estatísticas. Use o bloco de estatísticas de **deva** no *Manual dos Monstros*, mas mude a tendência do abade para o Leal e Mau.

Traços do Abade

Ideal. "Eu quero livrar Baróvia da sua doença. Ao dar ao diabo o desejo de seu coração, eu levo a salvação a ele e à sua terra".

Vínculo. "Eu amo as criaturas que eu crio, incluindo meus belos golems e híbridos".

Defeito. "Eu não posso ser corrompido. Meu coração é puro, minhas intenções nobres e boas".

Objetos Animados

Objetos animados são criados com magia potente para seguir os comandos de seus criadores. Quando não são comandados, eles seguem a última ordem que receberam ao máximo de suas habilidades, e podem agir de forma independente para cumprir instruções simples. Alguns objetos animados podem conversar fluentemente ou adotar uma persona, mas a maioria são autômatos simples.

Natureza de Constructo. Um objeto animado não precisa de ar, comida, água ou dormir.

A magia que anima um objeto é dissipada quando o constructo cai a 0 pontos de vida. Um objeto animado reduzido a 0 pontos de vida torna-se inanimado e está muito danificado para ser ter utilidade ou valor para qualquer um.

Cabana Rastejante de Baba Lysaga

Baba Lysaga construiu uma cabana em cima do coto apodrecido de uma árvore gigante que foi derrubada há muito tempo. Foi só depois que ela incorporou uma pedra preciosa mágica na cabana que ela foi imbuída com uma aparência de vida. Quando ela deseja, a cabana puxa suas gigantescas raízes livres da terra e se arrasta como uma aranha gigante, agitando o chão a cada passo. A cabana ataca com suas raízes agitadas e forte pisada. Também pode usar suas raízes para lançar grandes rochas.

Interior da Cabana. A cabana é uma construção desolada de madeira de 4,5 metros quadrados, com um telhado de palha suavemente inclinado. Seu mobiliário foi aparafusado no chão, já que a cabana balança de um lado para o outro quando caminha.

Coração da Cabana. A gema que deu vida à cabana de Baba Lysaga foi anteriormente enterrada na vinha do Mago dos Vinhos. A gema era uma das três imbuídas de magia que fazia as vinhas mais saudáveis, garantindo os melhores vinhos. Baba Lysaga roubou uma das gemas e perverteu sua magia, usando-a para animar sua cabana de madeira.

Remover a gema da cabana torna-a incapacitada. Essa tarefa é mais fácil dizer do que fazer, no entanto. A gema verde brilhante está contida em uma cavidade no toco, sob as tábuas apodrecidas da cabana. As tábuas do chão podem ser rasgadas com um teste de Força CD 14 forte ou quebradas, causando 10 de dano a elas. Uma vez que as tábuas do chão estão fora do caminho, uma criatura pode alcançar a cavidade e pegar a gema. Mas se alguém tentar isso enquanto a cabana está viva, a cavidade brota dentes de madeira, tornando-se uma boca que morde qualquer coisa que tente remover a gema; uma criatura tentando remover a gema deve fazer um teste de resistência de Destreza contra CD 20. Em um teste bem-sucedido, a criatura pega a pedra sem ser mordida. Em uma falha, a criatura é mordida e sofre 10 (3d6) de dano perfurante e não consegue obter a gema.

Vassoura Animada de Ataque

Uma vassoura de ataque animado é facilmente confundida com uma *vassoura de voo*. Ataca qualquer criatura que a agarra ou tenta montá-la.

Vassoura de Voo. Algumas vassouras de ataque animado permitem que seus criadores as montem, caso em que se comportam como vassouras de voo típicas. Uma vassoura de ataque animado, no entanto, pode transportar apenas metade do peso que uma vassoura de voo permite (veja capítulo 7, "Tesouro", do *Guia do Mestre*).

Cabana Rastejante de Baba Lysaga

Constructo Imenso, imparcial

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 263 (17d20+85)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	7 (-2)	20 (+5)	1 (-5)	3 (-4)	3 (-4)

Testes de Resistência Con +9, Sab +0, Car +0
Imunidade à Dano veneno, psíquico.
Imunidade à Condições amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, ensurdecido, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 36 m (cego além deste raio), Percepção passiva 6
Idiomas —
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Monstro de Cerco. A cabana causa dano dobrado a objetos e estruturas.

Susceptibilidade Antimagia. A cabana fica incapacitada enquanto a magia que a anima está em uma área de um *campo antimagia*. Se alvo de *dissipar magia*, a cabana deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição contra a CD da magia do conjurador ou ficará inconsciente por 1 minuto.

Ações

Ataques Múltiplos. A cabana realiza realiza ataques com suas raízes. Ela pode substituir um desses ataques por um ataque de rocha.

Raiz. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 18 m, um alvo. *Acerto:* 30 (4d10+8) de dano de concussão.

Rocha. *Ataque à Distância com Arma:* +12 para atingir, alcance 36 m, um alvo. *Acerto:* 21 (3d8+8) de dano de concussão.

Vassoura Animada de Ataque

Constructo Pequeno, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 17 (5d6)
Deslocamento 0 m, voo 15 m (flutuar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Imunidade à Dano veneno, psíquico
Imunidade à Condições amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, ensurdecido, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 9 m (cego além deste raio), Percepção passiva 7
Idiomas —
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto a vassoura permanece imóvel e não está voando, é indistinguível de uma vassoura normal.

Susceptibilidade Antimagia. A vassoura fica incapacitada enquanto a magia que a anima está em uma área de um *campo antimagia*. Se alvo de *dissipar magia*, a cabana deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição contra a CD da magia do conjurador ou ficará inconsciente por 1 minuto.

Ações

Ataques Múltiplos. A vassoura realiza dois ataques corpo a corpo.

Vassourada. *Ataque Corpo-A-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4+3) de dano de concussão.

Reações

Ataque Animado. Se a vassoura estiver imóvel e uma criatura agarra-a, a vassoura faz um teste de Destreza contestado pelo teste de Força da criatura. Se a vassoura é bem sucedida, ela sai das garras da criatura e faz um ataque contra ela com vantagem.

Retrato Guardião

Um retrato de guardião parece uma obra de arte finamente representada e belamente enquadrada, geralmente retratando alguém de maneira realista. A imagem e a sua moldura estão ligadas com magia poderosa e são inseparáveis.

Imagem Viva. Os olhos da figura retratada na pintura são imbuídos de visão no escuro, e eles parecem seguir criaturas que se movem na frente deles.

Magias Inatas. Quando um retrato guardião ataca, a figura na pintura se anima e se move como se fosse viva (embora em duas dimensões). O retrato guardião não tem ataques corpo-a-corpo efetivos, mas tem um repertório de magias inatas que pode lançar. Quando ele lança uma magia, a figura pintada na tela faz todos os gestos somáticos apropriados e encantamentos verbais para a magia.

Armadura Animada de Strahd

A armadura que Strand usava em batalha quando era vivo é hoje uma armadura de placas animada. A armadura é pintada de vinho e adornada com motivos angelicais dourados.

Objeto do Mal. Strahd imbuiu seu autômato com uma porção de seu ser, levando a sua armadura uma maldade não encontrada na maioria dos objetos animados. Ele também fortificou sua armadura e colocou uma série de efeitos mágicos permanentes sobre ela para torna-la uma melhor defensora do castelo.

A armadura entende comum, mas obedece apenas aos comandos do seu mestre.

Armadura Animada de Strahd

Retrato Guardião

Constructo Médio, imparcial

Classe de Armadura 5 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 0 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Imunidades a Danos veneno
Imunidade a Condições agarrado, amedrontado, caído, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado,
Sentidos Percepção passiva 10, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, mais outros dois idiomas
Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto a imagem permanece imóvel, o retrato é indistinguível de uma fotografia normal.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata do retrato é Inteligência (CD de resistência de magia 12). O retrato pode conjurar inatamente as seguintes magias, não necessitando de componentes materiais:

3/dia cada: *contra mágica, coroa de loucura, padrão hipnótico, telecinésia*

Susceptibilidade Antimagia. O retrato fica incapacitado enquanto estiver em uma área de um *campo antimagia.* Se alvo de *dissipar magia,* o retrato deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição contra a CD da magia do conjurador ou ficará inconsciente por 1 minuto.

Armadura Animada de Strahd

Constructo Médio, leal e mau

Classe de Armadura 21 (armadura natural)
Pontos de Vida 112 (15d8+45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Perícias Percepção +3
Resistências a Danos frio, fogo
Imunidades a Danos luz, veneno
Imunidade a Condições amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além deste raio), Percepção passiva 13
Idiomas compreende o idioma Comum, mas não pode falar
Nível de Desafio 6 (2.300 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto a armadura permanece imóvel, ela é indistinguível de uma armadura normal.

Susceptibilidade Antimagia. A armadura fica incapacitada enquanto estiver em uma área de um *campo antimagia.* Se alvo de *dissipar magia,* a armadura deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição contra a CD da magia do conjurador ou ficará inconsciente por 1 minuto.

Ações

Ataques Múltiplos. A armadura realiza dois ataques corpo-a corpo ou usa raio de choque duas vezes.

Espada Larga. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6+3) de dano cortante mais 3 (1d6) de dano elétrico.

Raio de Choque. *Ataque à Distância com Magia:* +4 para atingir (com vantagem na rolagem de ataque se o alvo estiver usando armadura de metal), alcance 18 m, um alvo. *Acerto:* 10 (3d6) de dano elétrico.

Baba Lysaga

Baba Lysaga

Duas mulheres deram vida a Strahd von Zarovich. A primeira foi Rainha Ravenovia van Roeyen, mãe biológica de Strahd. A segunda era a parteira da rainha, uma devota seguidora da Mãe Noite, chamada Baba Lysaga. Embora fosse a primeira quem criou Strahd e lhe permitiu seguir os passos de seu pai, foi a última que sentiu um potencial de grandeza e escuridão em Strahd superando o de qualquer outro mortal. Lysaga acreditava então, como ela acredita ainda, que ela é a verdadeira mãe de Strahd.

Outra Mãe. Quando Strahd ainda era um bebê em seu berço, Baba Lysaga conjurou magias protetoras sobre ele e entrou no seu berçário em noites tempestuosas para cantar rimas mágicas para ele. Ela também pôs nele a "faísca de magia," garantindo que ele se tornaria um conjurador.

O apego doentio de Baba Lysaga ao bebê Strahd não passou despercebido. Depois de receber vários relatos perturbadores, a rainha Ravenovia foi forçada a banir a parteira do reino. Lysaga nunca mais viu Strahd, mas ela conseguiu se manter viva para testemunhar os triunfos de seu amado menino, que, em sua mente, é eternamente abençoado. Apesar dos horrores que Strahd fez, Lysaga o imagina ainda como a criança perfeita que entregou ao mundo. Strahd é a única coisa em sua vida que é importante para ela.

Mãe Mais Próxima. Durante seu exílio, Baba Lysaga fez incontáveis sacrifícios para a Noite Mãe, implorando a deusa para afligir a rainha Ravenovia com problemas de saúde e a visita da morte sobre ela. Lysaga finalmente conseguiu seu desejo, e depois que Strahd se instalou no vale de Baróvia, Lysaga se moveu para mais perto que ela ousou.

Nas profundezas de seu coração, Lysaga sabe que Strahd nunca a aceitaria como sua verdadeira mãe, nem poderia suportar sua rejeição. Como resultado, ela nunca o confrontou. Ela preferiu existir em negação perpétua, enquanto passava os dias, meses e anos praticando magia caída e procurando maneiras de ajudar seu "filho".

Corvo Desgraçado. Baba Lysaga tem aliados no Castelo Ravenloft — uma convenção de bruxas. Com a ajuda delas, Lysaga descobriu recentemente uma ameaça potencial para Strahd: uma sociedade secreta de homens corvo chamada Guardiões da Pena, um grupo que usa corvos comuns como seus espiões.

Baba Lysaga

Humanoide Médio (humano, metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 120 (16d8+48)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	13 (+1)

Testes de Resistência Sab +7
Perícias Arcanismo +13, Religião +13
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Abissal, Anão, Comum, Dracônico, Gigante
Nível de Desafio 11 (7.200 EXP)

Bênção da Mãe Noite. Baba Lysaga está protegida contra magia de adivinhação, como se protegida por uma magia *dificultar detecção.*

Conjuração. Baba Lysaga é uma conjuradora de 16º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques com magia). Baba Lysaga tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *espirro acido, luz, mão mágicas, prestidigitação, raio de fogo*
1º nível (4 espaços): *detectar magia, mísseis mágicos, raio de bruxa, sono*
2º nível (3 espaços): *aumentar/reduzir, coroa de loucura, passo nebuloso*
3º nível (3 espaços): *bola de fogo, dissipar magia, relâmpago*
4º nível (3 espaços): *malogro, metamorfose, tentáculos negros de Evard*
5º nível (2 espaços): *névoa mortal, missão, vidência*
6º nível (1 espaço): *ilusão programada, visão da verdade*
7º nível (1 espaço): *dedo da morte, miragem*
8º nível (1 espaço): *palavra de poder atordoar*

Metamorfo. Baba Lysaga pode usar uma ação para se transformar em um enxame de insetos (moscas), ou de volta à sua forma verdadeira. Enquanto na forma de enxame, ela tem deslocamento de caminhada de 1,5 metros e deslocamento de vôo de 9 metros. Tudo o que ela esteja vestindo se transforma com ela, mas nada que ela esteja carregando o faz.

Ações

Ataques Múltiplos. Baba Lysaga realiza três ataques com seu bordão.

Bordão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano de concussão, ou 8 (1d8+4) de dano de concussão se usado com duas mãos.

Invocar Enxames de Insetos (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Baba Lysaga invoca 1d4 **enxames de insetos**. Um enxame invocado aparece em um espaço desocupado dentro de 18 metros de Baba Lysaga e atua como seu aliado. Ele permanece até morrer ou até que Baba Lysaga o disperse com uma ação.

Strahd não considera os homens-corvo uma ameaça séria, mas Lysaga escolheu bani-los da existência. Depois de muita busca e investigação, ela descobriu um refúgio deles na Vinícola do Mago dos Vinhos (capítulo 12), e ela declarou guerra contra ela. Além disso, ela forjou uma aliança com os druidas loucos que assombram a Colina Yester (capítulo 14), convencendo-os de que ela deu à luz a Strahd, a quem os druidas consideram um deus. Com os druidas ao seu lado, ela espera livrar Baróvia de sua perigosa ameaça.

Presentes da Mãe Noite. A deusa Mãe Noite concedeu presentes mágicos a Baba Lysaga como recompensas por sua devoção incessante a Strahd. Sua pele tem a resiliência da pedra, ela é resistente à magia nociva, e ela é protegida contra magias de adivinhação. A Mãe Noite também transmitiu a Lysaga o segredo da longevidade, que exige que ela se banhe no sangue das bestas nas noites da lua nova. Deixar de fazê-lo causa à Lysaga envelhecer rapidamente, tornando-a mero pó e ossos em questão de segundos.

Traços de Baba Lysaga

Ideal. "Nenhum amor é maior do que o amor de uma mãe por seu filho."

Vínculo. "Eu sou a mãe de Strahd. Qualquer um que contesta esse fato pode apodrecer."

Defeito. "Não vou descansar até o último dos inimigos do meu filho ser destruído."

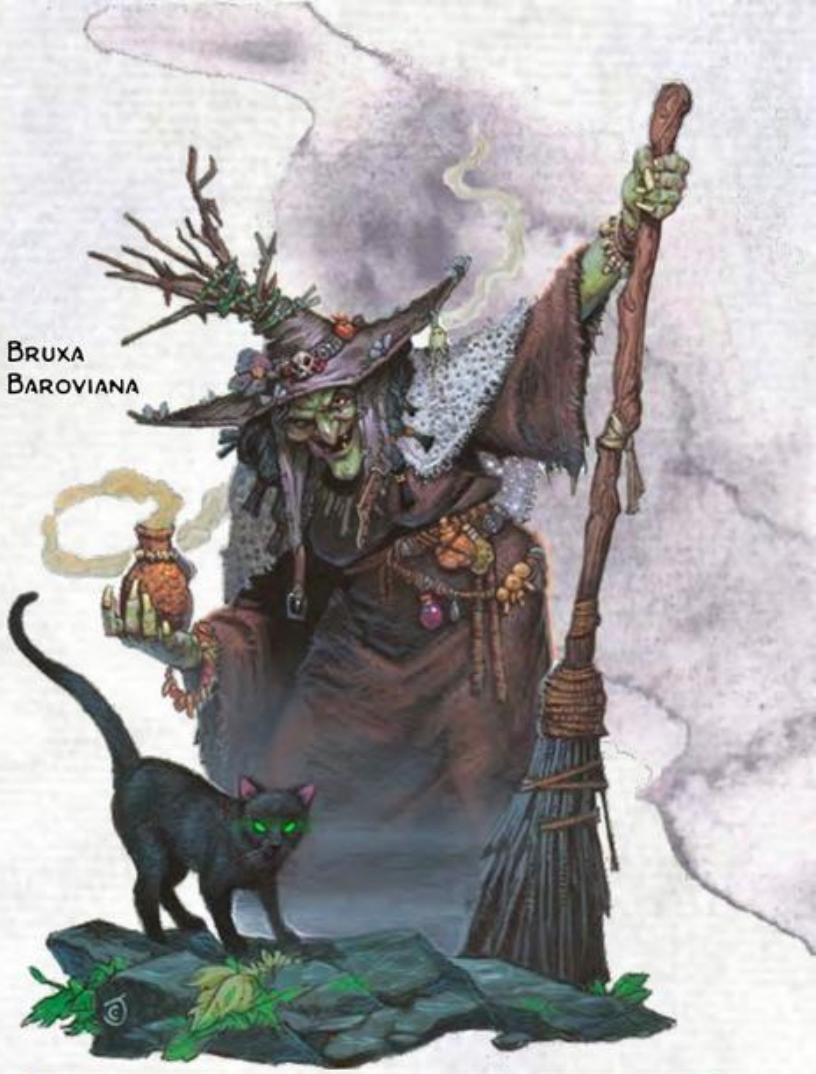
Bruxa Baroviana

As mulheres e os homens loucos conhecidos como bruxas Barovianas forjaram pactos com Strahd e os Poderes Sombrios de Ravenloft em troca de magia e longevidade. Elas preferem viver nas sombras e podem ver no escuro. Ao viajar ao ar livre, elas usam magia *alterar* para assumir formas mais discretas. Elas também usam essas magias para crescer longas e afiadas garras com as quais podem atacar.

Irmãos e Irmãs de Strahd. As bruxas Barovianas não têm escrúpulos. Elas irão lidar com qualquer pessoa em troca de poder. Elas também vão trair alguém pelo mesmo motivo. A única coisa que eles temem é Strahd, e seu desejo é uma ordem. As bruxas Barovianas às vezes se referem a si mesmas como irmãs e irmãos de Strahd, embora não tenham nada dele.

Amontoe Ratos com Gatos. As bruxas Barovianas são colecionadoras obsessivas, cada uma acreditando que quase qualquer coisa encontrada — um pedaço de osso quebrado, um roedor morto, um punhado de poeira ou algum outro item ou substância sem valor — poderia ser valioso ou útil como um componente de magia, um objeto de ritual, ou um ingrediente de poção.

As bruxas Barovianas usam a magia *convocar familiar* para conjurar familiares. Elas gostam particularmente de gatos, embora cobras e sapos também sejam comuns. Esses animais se esconderam em meio à desordem dos antros das bruxas, rara vez vagando longe de suas vis mestras.



Bruxa Baroviana

Bruxa Baroviana

Humanoide Médio (humano), caótico e mau

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 16 (3d8+3)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Perícias Arcanismo +4, Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Conjuração. A bruxa é uma conjuradora de 3º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência à magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). A bruxa tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo*
1º nível (4 espaços): *raio do enfraquecimento, riso histérico de Tasha, sono*
2º nível (2 espaços): *alterar, invisibilidade*

Ações

Garras (Requer Alterar). *Ataque Corpo-A-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d6+1) de dano cortante. Este ataque é mágico.

Adaga. *Ataque Corpo-A-Corpo ou à Distância com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 2 (1d4) de dano perfurante.

Infectado, Árvore

Infectado (como descrito no *Manual dos Monstros*) são plantas ambulantes malignas, e existe uma variedade particularmente enorme deles. Parece uma árvore morta ou entes, de 9 metros de altura, com carne de madeira esponjosa, ramos espinhosos e raízes emborrachadas que se arrastam atrás dele. Tem sangue como seiva e está tão saturado de sangue que não pega fogo facilmente.

Carnívoro Vicioso. Uma Árvore Infectada se alimenta de presas de sangue quente e tem prazer perverso em causar carnificina. Ela ataca com seus ramos pesados e comprime suas presas até a morte com suas raízes. Ela pode abrir sua boca repleta de dentes e morder uma criatura agarrada pelas suas raízes. As raízes de uma árvore infectada podem ser cortadas, embora cortá-las não causa dano ao infectado.

Animosidade do Infectado. Uma árvore infectada muitas vezes lutará paralelamente a outros tipos de infectados, mas odeia outras árvores infectadas e as atacará quando tiverem chance. As árvores infectadas também odeiam os entes, e o sentimento é recíproco.

Árvore Infectada

Planta Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)
Pontos de Vida 149 (13d12+65)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Imunidade a Condições cego, surdo
Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além deste raio), Percepção passiva 10
Idiomas compreende idioma Comum e Druídico, mas não fala
Nível de Desafio 7 (2.700 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto o infectado permanece imóvel, ele é indistinguível de uma árvore morta.

Monstro de Cerco. O Infectado causa dano dobrado a objetos e estruturas.

Ações

Ataques Múltiplos. O infectado realiza quatro ataques: dois com seus galhos e dois com suas raízes constritoras. Se houver um alvo agarrado, o infectado também pode fazer um ataque de mordida contra esse alvo com uma ação bônus.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 19 (3d8+6) de dano perfurante.

Galhos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 16 (3d6+6) de dano de concussão.

Raiz Constritora. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 4,5 m, uma criatura não agarrada pelo infectado. *Acerto:* o alvo está agarrado (CD 15 para escapar). Até o agarrão terminar, o alvo sofre 9 (1d6+6) de dano de concussão no início de cada um de seus turnos. A raiz tem CA 15 e pode ser cortada ao sofrer 6 de dano cortante ou mais ao mesmo tempo. Cortar a raiz não prejudica o infectado, mas encerra o agarrão.

Ezmerelda d'Avenir

Ezmerelda d'Avenir

Ezmerelda d'Avenir, uma Vistana, é a protegida de Rudolph van Richten — apesar de que seu primeiro encontro com o caçador de vampiros não foi nada agradável.

Testemunha da Tragédia. Quando Ezmerelda era uma pequena menina, sua família raptou o filho adolescente de van Richten, Erasmus, e o entregou às garras de um vampiro. Mesmo hoje, anos depois, ela ainda pode ouvir os apelos de Erasmus por misericórdia. Esse evento assombrou sua infância.

Van Richten rastreou a família de Ezmerelda logo após o seqüestro, mas não antes que os Vistanis tivessem vendido o menino. Embora van Richten tivesse a oportunidade de lhes fazer mal, ele apenas interrogou a mãe e o pai de Ezmerelda sobre o paradeiro de seu filho desaparecido. Satisfeito com suas respostas, ele poupou suas vidas antes de partir com as informações que lhe deram. Ezmerelda testemunhou o ato de misericórdia de van Richten e ficou profundamente tocada por isso.

O Trágico Conto de Van Richten. Com a idade de quinze anos, Ezmerelda, ainda perturbada pelo que a família tinha feito com van Richten, fugiu de casa. Depois de muitas aventuras angustiantes, ela rastreou van Richten dois anos depois. Pensando que ela era uma assassina Vistana, ele colocou uma espada na garganta dela e ameaçou derramar seu sangue. Ezmerelda o convenceu de que realmente queria ajudá-lo a encontrar seu filho desaparecido, e Van Richten lhe contou o mais triste dos contos. Ele encontrou seu filho, que havia sido transformado em uma cria vampírica. Quando Erasmus implorou a seu pai por salvação, van Richten atendeu seu desejo ao por fim a sua existência.

Despedida. Ezmerelda permaneceu ao lado de van Richten por dois anos, ajudando-o a rastrear e matar muitas criaturas da noite. Mas como van Richten nunca conseguiu confiar plenamente na Vistana, ele guardou segredos dela. A relação entre os dois caçadores de

Ezmerelda d'Avenir

Humanoide Médio (humano), caótico e bom

Classe de Armadura 17 (*armadura de couro batido +1*)
Pontos de Vida 82 (11d8+33)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Testes de Resistência Sab +3
Perícias Acrobacia +7, Arcanismo +6, Atuação +6, Enganação +9, Furtividade +7, Intuição +3, Medicina +3, Percepção +6, Prestidigitação +7, Sobrevivência +6
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas Comum, Élfico
Nível de Desafio 8 (3.900 EXP)

Conjuração. Ezmerelda é uma conjuradora de 7º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência à magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ezmerelda tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *luz, mão mágicas, prestidigitação, raio de fogo*
1º nível (4 espaços): *escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o mal e bem,*
2º nível (3 espaços): *arrombar, reflexos, visão no escuro*
3º nível (3 espaços): *círculo mágico, clarividência, relâmpago*
4º nível (1 espaço): *invisibilidade maior*

Equipamento Especial. Além de sua armadura mágica e armas, Ezmerelda tem duas *poções de cura maior*, seis frascos de água benta e três estacas de madeira.

Ações

Ataques Múltiplos. Ezmerelda realiza três ataques: dois com sua rapieira +1 e um com sua machadinha +1 ou sua espada curta de prateada.

Rapieira +1. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d8+5) de dano perfurante.

Machadinha +1. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano cortante.

Espada Curta Prateada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante.

Praga (Recarrega após um Descanso Longo). Ezmerelda escolhe uma criatura que ela possa ver dentro de 9 metros dela. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria contra CD 14 ou será amaldiçoado. Enquanto está amaldiçoado, o alvo tem vulnerabilidade a um tipo de dano à escolha de Ezmerelda. A maldição dura até ser encerrada por uma magia *restauração maior, remover maldição* ou magia semelhante. Quando a maldição termina, Ezmerelda sofre 3d6 de dano psíquico.

Olho do Mal (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Ezmerelda escolhe uma criatura que ela possa ver dentro de 3 metros dela e conjura uma das seguintes magias no alvo (CD 14 para teste de resistência), não requerendo componentes somáticos nem materiais para fazer isso: *amizade animal, enfeitiçar pessoa* ou *imobilizar pessoa*. Se o alvo tiver sucesso no teste de resistência inicial, Ezmerelda fica cega até o final do próximo turno. Uma vez que o alvo obtenha sucesso no teste de resistência contra este efeito, ela fica imune ao poder do Olho do Mal de todos os Vistanis por 24 horas.

vampiros ficou tensa, e suas discussões se tornaram mais frequentes. Finalmente, Ezmerelda sugeriu que eles se separassem com algum fragmento de sua amizade ainda intacto, e van Richten concordou.

Segredo de Ezmerelda. Desde que se despediu de van Richten, Ezmerelda acumulou uma fortuna pessoal considerável, algumas das quais foi suficiente para comprar uma carroça para carregar seu equipamento de matar vampiros. Em uma de suas aventuras menos bem-sucedidas, um lobisomem mordeu sua perna direita abaixo do joelho, e embora ela tenha evitado ser afligida pela licantropia, Ezmerelda ficou incapacitada por meses. Ela contratou um mestre artesão para criar uma prótese para perna e pé. Depois de várias tentativas, ele entregou uma prótese que restaurou sua mobilidade. Ela se adaptou bem ao falso apêndice e se preocupa em escondê-lo.

A Grande Caça ao Vampiro. Enquanto estava na companhia de uma caravana Vistanis, Ezmerelda ouviu um rumor de que Rudolph van Richten havia ido a Baróvia para matar o vampiro mais poderoso de todos. Ela decidiu que ele poderia precisar de ajuda e viajou por meses para chegar ao domínio de Strahd. Ela dirigiu seu vagão para Vallaki e descobriu sobre uma torre antiga que parecia ser o tipo de lugar que Richten usaria como base. Quando ela chegou lá, encontrou alguns pertences de van Richten, mas do caçador de vampiros não havia nenhum sinal. Embora esteja ansiosa por saber o paradeiro de seu mentor, ela também está ansiosa para ganhar sua confiança e respeito. Para tanto, ela estudou a pesquisa de van Richten e aprendeu sobre Strahd e o Castelo Ravenloft, com a intenção de eliminar o próprio vampiro.

Baralho Tarokka. Ezmerelda mantém um baralho de cartas tarokka em seu vagão (capítulo 11, área VI). Embora as cartas não sejam mágicas, Ezmerelda pode usá-las para realizar uma leitura de cartas para os personagens (veja capítulo 1), como aquela que pode ser interpretada por Madame Eva.

Traços de Ezmerelda d'Avenir

Ideal. "O mal que alimenta o inocente é o pior dos males e deve ser destruído."

Vínculo. "Meu mentor e professor, Dr. Rudolph van Richten, é como um pai para mim."

Defeito. "Eu vou onde os anjos tem medo de pisar."

Izek Strazni

Izek e sua irmã nasceram em Vallaki. Uma manhã, seu pai e seu tio os levaram para pescar no Lago Zarovich. No caminho de volta para a cidade, um lobo atroz atacou Izek e mordeu seu braço direito. Seu pai levou Izek de volta à cidade enquanto seu tio distraia a besta. Sua irmã correu e se escondeu no bosque e nunca mais foi vista.

Ao contrário de sua irmã, Izek nasceu sem alma. Com o passar do tempo, ele esqueceu essa irmã perdida e aprendeu a lidar com sua deficiência.

Órfão Assassino. Os pais de Izek sucumbiram à dor, deixando-o órfão. Ele se tornou um sociopata. Outras crianças menos piedosas escarneceram dele por causa

de sua família morta e seu braço perdido, mas ele era um menino grande e não teve problemas para matá-los e descartar seus corpos. Ele então foi apanhado no ato e levado ao burgomestre. Em vez de punir o menino por seus crimes, o barão Vallakovich perdoou Izek e o levou para sua casa. Izek tem sido leal ao burgomestre desde então, aproveitando o poder de sua posição e os confortos da mansão de seu mestre. Quando ele não está cumprindo a vontade do burgomestre, Izek bebe copiosas quantidades de vinho.

Presente Demoníaco. Depois de anos fazendo o trabalho sujo do Barão Vallakovich, Izek despertou de um torpor ébrio uma manhã e descobriu que tinha crescido um novo braço para substituir aquele que ele havia perdido.

O novo apêndice é cheio de espinhos, dedos longos e unhas compridas. Ele pode criar fogo com o estalar de seus dedos diabólicos e tem usado as chamas para colocar o medo do diabo em cada Vallakiano.

Colecionador de Bonecas. Talvez mais perturbador do que seu braço diabólico e sua natureza assassina é a coleção de bonecas de Izek, que ele mantém em seu quarto na mansão do burgomestre. Izek muitas vezes tem sonhos com uma bela jovem e, durante anos, ele forçou um fabricante de brinquedos local chamado Gadof Blinsky a criar bonecas à sua semelhança. A mulher é Ireena Kolyana, embora Izek não saiba seu nome.

Família é Eterna. Izek tem sonhos com Ireena. Se ele a vê, ele tenta levá-la à força para a mansão do burgomestre. Se ele obtiver sucesso, ele a mantém cativa em seu quarto (capítulo 5, área N3j). Fato desconhecido para Izek e Ireena, eles são irmão e irmã. Ireena fugiu depois que Izek foi atacado pelo lobo terrível e se perdeu na floresta. Ela vagou por dias em estado de choque até que foi encontrada e adotada por Kolyan Indirovich na Vila de Baróvia. Izek a cobiça de uma maneira doentia e não permite ninguém ou nada entre eles.

Izek Strazni

Humanoide Médio (humano), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura de couro batido)
Pontos de Vida 112 (15d8+45)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	9 (-1)	15 (+2)

Perícias Intimidação +8, Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Comum
Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Bruto. Uma arma corpo-a-corpo causa um dado extra de dano quando Izek atinge com ela (incluído no ataque).

Ações

Ataques Múltiplos. Izek realiza dois ataques com seu machado de batalha.

Machado de Batalha. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8+4) de dano cortante, ou 15 (2d10+4) quando usado com duas mãos.

Lançar Fogo. *Ataque à Distância com Magia:* +5 para atingir, alcance 18 m, um alvo. *Acerto:* 10 (3d6) de dano de fogo. Se o alvo é um objeto inflamável que não está sendo usando ou carregado, ele pega fogo.

Traços de Izek Strazni

Ideal. "O medo é uma arma poderosa. Eu uso isso para obter o que eu quero."

Vínculo. "Sou leal ao meu mestre, o barão Vallakovich, porque ele me levou para sua casa. Eu devo a minha vida, mas ele não é família."

Defeito. "Eu faria qualquer coisa, mataria qualquer coisa, para encontrar minha irmã."

Kasimir Velikov

Kasimir, um elfo das sombras mutilado e afligido, foi aprisionado em Baróvia há séculos. Seu povo estava prestes a ser aniquilado pelos exércitos de Strahd quando se renderam. Strahd deixou os poucos sobreviventes à mercê dos Vistanis, que os levaram ao vale de Baróvia, onde viveram desde então.

Velhos Amigos. A fidelidade de Kasimir aos Vistanis é tão forte que ele adotou o nome do Vistana que o recebeu em seu clã, um homem chamado Velikov. Embora Velikov faleceu há mais de um século, Kasimir continua a viver entre os seus descendentes. Infelizmente, em sua opinião, esses Vistanis modernos não são nem tão nobres nem tão iluminados como seus antepassados. Como ninguém se preocupa com a questão, Kasimir espera sobreviver à atual liderança e ver um retorno aos velhos tempos.

Sonhos dos Condenados. A irmã de Kasimir, Patrina Velikovna, está selada nas catacumbas abaixo do Castelo Ravenloft. Convencido de que ela era a concubina do demônio Strahd, Kasimir e seus companheiros elfos apedrejaram Patrina até a morte. Como castigo por privá-lo de sua noiva, Strahd matou todas as mulheres na tribo dos elfos das sombras, e as orelhas de Kasimir foram

cortadas para puni-lo por instigar o apedrejamento. Ele usa um capuz para ocultar sua mutilação.

O sentimento de perda de Kasimir é tingido por ira fervente. Patrina agora fala com seu irmão em sonhos, dizendo-lhe como anos de culpa e arrependimento dissiparam todos os pensamentos doentios de sua mente e limparam sua alma torturada. Mas Kasimir não está convencido de suas afirmações, porque ele sabe que Strahd corrompeu Patrina e a conduziu pelo caminho do mal e do engano. Por essa razão, Kasimir quer ver o vampiro destruído para que sua irmã possa ser resgatada de sua condenação eterna.

Segredos do Templo Âmbar. Patrina disse a Kasimir que o Templo Âmbar, uma antiga cripta escondida nas montanhas Barovianas, foi onde Strahd forjou seu pacto com os poderes sombrios e descobriu como se tornar um vampiro. Kasimir tem espionado o templo há anos, mas ele precisa de aventureiros para ajudá-lo a sobreviver a seus perigos. Ele pensa que o segredo para quebrar o pacto de Strahd e libertar Baróvia de sua maldição possa estar escondido ali, mas, mais importante, ele acredita que o Templo Âmbar mantém o segredo para trazer vida aos mortos.

Com a ajuda dos personagens, Kasimir acha que ele poderia descobrir como restaurar Patrina em carne e sangue, com o que ele poderia viajar para Castelo Ravenloft e acabar com o tormento de sua irmã. Kasimir não tem ideia de que Patrina o está usando exatamente para esse propósito, e que seu objetivo final é se tornar um vampiro tão poderoso quanto Strahd.

Estatísticas. Use o bloco de estatísticas do **arcano** no *Manual dos Monstros*, com os seguintes ajustes:

- A tendência de Kasimir é neutro.
- Kasimir tem uma visão no escuro com alcance de 18 metros.
- Kasimir tem a característica Ancestral Feérico, o que significa que ele tem vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado, e magia não pode fazê-lo dormir.
- Kasimir usa um anel de calor e carrega um livro de magias (veja o capítulo 5, área N9a, para obter uma lista das magias que ele contém além de suas magias preparadas).

Traços de Kasimir Velikov

Ideal. "Eu falhei com meu povo e com minha irmã, e agora eu devo me redimir ou ser condenado."

Vínculo. "Eu procuro trazer minha irmã Patrina há muito morta de volta à vida, mesmo que isso custe a minha própria."

Defeito. "Eu acredito que minha irmã pode ser redimida."

Madame Eva

A vidente Madame Eva vive entre os Vistanis, mas não é verdadeiramente um deles. Ela parece estar em seus setenta anos, mas ela é, de fato, muito mais velha.

Sangue Real. Madame Eva é a meia-irmã de Strahd, embora Strahd não tenha conhecimento desse fato. Seu nome verdadeiro é Katarina, e ela é filha de uma mulher Vistanis que o Rei Barov, o pai de Strahd, levou para sua cama durante uma de suas muitas cruzadas. Madame Eva sabe que ela é a meia-irmã de Strahd, mas não disse a ninguém sobre o sangue real que corre em suas veias.

Mãe Noite. Mais de quatrocentos anos atrás, Katarina chegou a Baróvia e infiltrou-se na corte de Strahd, trabalhando como empregada no Castelo Ravenloft. Ela conheceu o castelo como palma de sua mão, e ela estava presente no casamento de Sergei e Tatyana. Depois que Sfrahd enlouqueceu e matou seu irmão, ela fugiu do castelo e se refugiou entre os Vistanis. Mais tarde, ela forjou um pacto com a deusa Mãe Noite, negociando sua juventude pelo poder de desfazer o mal que Strahd havia forjado. Mãe Noite transformou Katarina em uma velha sem idade dotada do poder da clarividência mágica.

Madame Eva

Humanoide Médio (humano), caótico e neutro

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 88 (16d8+16)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)

Testes de Resistência Cons +5
Perícias Arcanismo +7, Enganação +8, Intimidação +8, Intuição +13, Medicina +3, Percepção +9, Religião +7
Sentidos percepção passiva 19
Idiomas Abissal, Comum, Élfico, Infernal
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Conjuração. Madame Eva é uma conjuradora de 16º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência à magia 17, +9 para atingir ataques com magia). Madame Eva tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada, consertar, luz, taumaturgia*
1º nível (4 espaços): *comando, detectar o bem e mal, proteção contra o bem e mal, perdição*
2º nível (3 espaços): *arma espiritual, proteção contra veneno, restauração menor*
3º nível (3 espaços): *criar alimentos, espíritos guardiões, falar com os mortos*
4º nível (3 espaços): *adivinhação, guardião da fé, movimentação livre*
5º nível (2 espaços): *restauração maior, reviver os mortos*
6º nível (1 espaço): *doença plena, encontrar o caminho, visão da verdade*
7º nível (1 espaço): *regeneração, tempestade de fogo*
8º nível (1 espaço): *terremoto*

Ações

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 2 (1d4) de dano perfurante.

Praga (Recarrega após um Descanso Longo). Madame Eva escolhe uma criatura que ela possa ver dentro de 9 metros dela. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria contra CD 17 ou será amaldiçoado. Enquanto está amaldiçoado, o alvo está cego e surdo. A maldição dura até ser encerrada por uma magia *restauração maior*, *remover maldição* ou magia semelhante. Quando a maldição termina, Madame Eva sofre 5d6 de dano psíquico.

Olho do Mal (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Madame Eva escolhe uma criatura que ela possa ver dentro de 3 metros dela e conjura uma das seguintes magias no alvo (CD 17 para teste de resistência), não requerendo componentes somáticos nem materiais para fazer isso: *amizade animal*, *enfeitiçar pessoa* ou *imobilizar pessoa*. Se o alvo tiver sucesso no teste de resistência inicial, Madame Eva fica cega até o final do próximo turno. Uma vez que o alvo obtenha sucesso no teste de resistência contra este efeito, ela fica imune ao poder do Olho do Mal de todos os Vistanis por 24 horas.

Com a aparência de Madame Eva, ela usa sua habilidade para ajudar Strahd. Ela pode enviar as carroças Vistanis para visitar outros mundos e trazer aventureiros para o domínio de Strahd, na esperança de que eles encontrem uma maneira de destruir o vampiro ou libertá-lo.

Pelo Amor de Strahd. Os Poderes Sombrios de Ravenloft consideram Madame Eva uma escolha digna para substituir Strahd como mestre de Ravenloft, mas ela tem todo o poder que ela deseja e não procura substituí-lo. Ela preferiria ajudar Strahd a encontrar outra pessoa para sucedê-lo, embora tenha dúvidas sobre a capacidade de localizar esse indivíduo.

Nenhum dos familiares Vistanis de Madame Eva conhece sua verdadeira identidade ou propósito. Eles ficam confusos sobre o seu desejo de permanecer em Baróvia.

Traços de Madame Eva

Ideal. "Eu desejo que Strahd seja livre de sua maldição."

Vínculo. "Os Vistanis são o meu povo agora."

Defeito. "As pessoas cujos destinos eu predigo não são importantes. São apenas os meios para um fim."

Párias

Párias são humanoides que sofreram, ou cujos ancestrais sofreram, terríveis transformações mágicas, na medida em que retém apenas uma fração de seu ser original. Seus corpos humanoides incorporam as características de vários animais. Por exemplo, um híbrido pode ter a forma básica do corpo de um anão com uma cabeça que combina as características de um gato e um lagarto, um braço que termina na pinça de um caranguejo e uma perna que termina em um casco rachado. Outro pode ter a pele e os chifres de uma vaca, os olhos de uma aranha, as pernas dos sapos e a cauda de um lagarto escamoso. A louca combinação de um pária em formas humanoides e animais resulta em um andar lento e desajeitado.

Mimetismo do Som. Párias têm boca e cordas vocais deformadas. Eles falam fragmentos do idioma Comum misturado com vários gritos de animais e sem sentido algum. Eles podem efetivamente imitar sons feitos por bestas e humanoides que eles ouviram. Um pária não é sofisticado o suficiente para usar esses sons como uma forma secreta de comunicação, mas eles podem usar os sons para atrair inimigos para uma armadilha ou distraí-los.

Exilados. Os párias são raramente bem-vindos em outras sociedades humanoides, onde são abusados, escravizados ou evitados. Eles normalmente vivem nas margens de uma civilização em ruínas, construções desérticas ou outros lugares em que outras raças humanoides viviam ou construíram. Eles tendem a ser tímidos e inquietos fora de seus lares e ferozmente territoriais dentro de suas guaridas.

Especialistas em Camuflagem. Párias muitas vezes escondem suas deformidades sob capas e capuzes. Desta forma, eles às vezes podem passar como seres humanos robustos ou anões magros. Eles gostam de se esconder juntando folhas e galhos em suas capas, fazendo pintura marrom para cobrir sua pele e tecendo redes de capim sob as quais eles podem se esconder. Eles usam tal camuflagem enquanto caçam na natureza ou enquanto montam guarda fora de suas guaridas. Até que seja visto, um pária camuflado tem vantagem em testes de Furtividade feitos para se esconder.

Pária

Humanoide Médio (pária), qualquer tendência

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 26 (4d8+8)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	9 (-1)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Perícias Enganação +2, Furtividade +3, Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Comum
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Característica Extraordinária. O pária tem uma das seguintes características extraordinárias, determinado aleatoriamente ao rolar um d20 ou à escolha do Mestre:

1-3: Anfíbio. O pária pode respirar ar e água.

4-9: Visão no Escuro. O pária tem visão no escuro com alcance de 18 metros.

10: Voo. O pária tem asas de couro e um deslocamento de voo de 12 metros.

11-15: Audição e Olfato Aguçados. O pária tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição ou olfato.

16-17: Patas de Aranha. O pária pode escalar superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo nos tetos, sem necessidade de teste de habilidade.

18-19: Salto em Pé. O salto em distância do pária é de até 6 metros e seu salto em altura é de até 3 metros, com ou sem o início de uma corrida.

20: Duas Cabeças. O pária tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e em testes de resistência contra ficar amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, surdo ou ser colocado inconsciente.

Mimetismo. O pária pode imitar qualquer som que tenha ouvido, incluindo vozes. Uma criatura que ouve os sons pode dizer que eles são imitações com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição) CD 12.

Ações

Ataques Múltiplos. O pária realiza dois ataques: um com sua mordida e um com sua garra ou adaga.

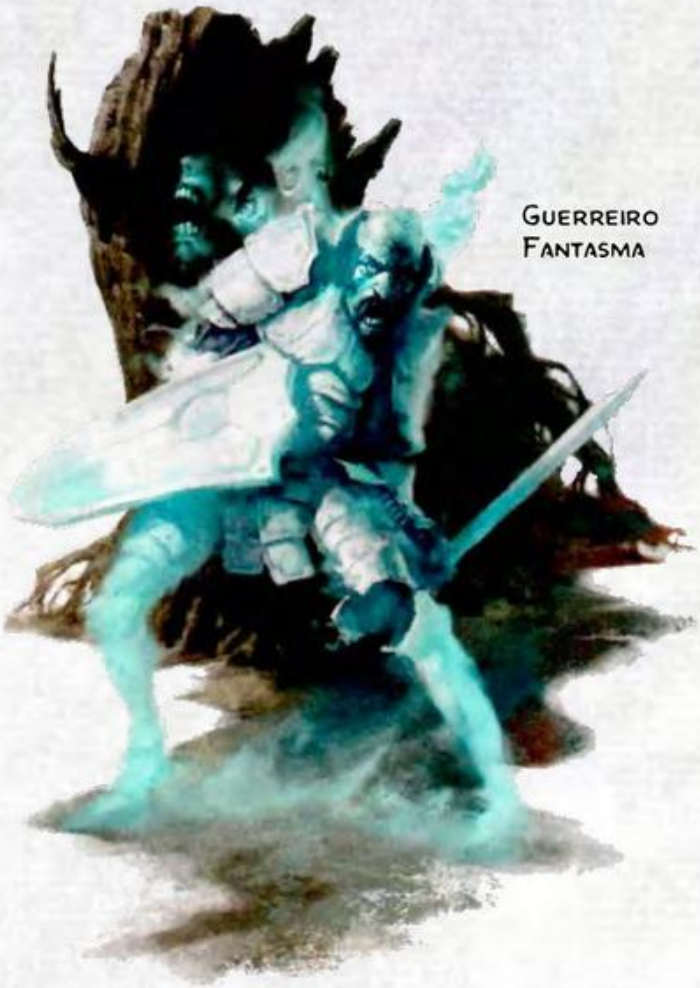
Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 3 (1d4+1) de dano perfurante.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 3 (1d4+1) de dano cortante.

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 3 (1d4+1) de dano perfurante.

Filhos Horríveis. É possível restaurar um pária à sua forma original usando uma magia restauração maior, mas o mesmo não pode ser dito para a prole de um pária. Somente os párias que são feitos por magia podem ser restaurados para suas formas originais. Párias que nascem são híbridos verdadeiros e não são objetos de uma magia ou um efeito que pode restaurá-los.

Párias podem se reproduzir com outros humanoides, mas quase todas as crianças nascidas desses pais serão párias (cerca de uma criança em cada cem nasce parecendo seu parente, mas sendo não híbridos).



Guerreiro Fantasma

Guerreiro Fantasma

Um guerreiro fantasma é o remanescente espectral de um obstinado soldado ou cavaleiro que pereceu no campo de batalha ou morreu executando seu dever jurado. Parece uma versão translúcida de seu ser vivo.

Tarefa Dirigida. Embora seja muitas vezes confundido com um fantasma, um guerreiro fantasma não está vinculado por um desejo de completar algum objetivo não resolvido. Ele pode escolher acabar com sua existência de morto vivo a qualquer momento. Seu espírito persiste de bom grado, seja por lealdade ao seu antigo mestre, seja porque acredita que deve desempenhar uma tarefa para satisfazer sua honra ou sensação de dever. Por exemplo, um guarda que morra defendendo uma muralha pode retornar como um guerreiro fantasma e continuar a protegê-la, depois desaparecer para sempre uma vez que um novo guarda assuma seu posto ou a muralha seja destruída. O período entre o momento em que morreu e o tempo que ressurge como um guerreiro fantasma geralmente é de 24 horas.

Memórias Desvanecidas. Um guerreiro fantasma mantém o alinhamento e a personalidade que teve antes de morrer, e lembra como ele morreu. As memórias de sua vida, pouco antes de morrer, são nebulosas, e memórias antigas são esquecidas. Um guerreiro fantasma geralmente pode se lembrar dos últimos 1d10+10 dias de sua vida; tudo o que aconteceu antes disso é uma névoa impenetrável.

Forte Presença. Embora sejam incorpóreos, os guerreiros fantasmas podem aproveitar a energia em torno deles para desviar os ataques recebidos e atacar com grande força. Um invólucro de energia invisível envolve a armadura, os escudos e as armas fantasmas de um guerreiro fantasma, que se tornam tão duras quanto o aço, mas não impedem a habilidade do guerreiro de se mover através de paredes e outros objetos sólidos.

Natureza Morta-Viva. Um guerreiro fantasma não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

Guerreiro Fantasma

Morto-vivo Médio, qualquer tendência

Classe de Armadura 16
Pontos de Vida 45 (6d8+18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	15 (+2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +2
Resistências a Danos concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos.
Imunidades a Danos frio, necrótico, veneno
Imunidade a Condições amedrontado, agarrado, caído, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos Percepção passiva 12, visão no escuro 18 m
Idiomas qualquer idioma conhecido em vida
Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Armadura e Escudo Espectral. A CA do guerreiro fantasma conta para sua armadura e escudo espectral.

Movimento Incorpóreo. O guerreiro fantasma pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Visão Etérea. O guerreiro fantasma pode ver a até 18 metros no Plano Etéreo quando está no Plano Material, e vice-versa.

Ações

Ataques Múltiplos. O guerreiro fantasma realiza dois ataques com sua espada longa espectral.

Espada Longa Espectral. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano de energia.

Forma Etérea. O fantasma pode acessar o Plano Etéreo do Plano Material, ou vice-versa. Ele é invisível no Plano Material enquanto estiver na Fronteira Etérea, e vice-versa, além de não poder afetar ou ser afetado por nada no outro plano.

Pidlwick II

Depois que seu marido morreu em batalha, a duquesa Dorfniya Dilisnya tornou-se noiva do Conde Strahd von Zarovich, mas não conseguiu ganhar seu amor. Suas visitas ao castelo não eram frequentes, e ela nunca viajou sem o seu bobo, o encantador Pidlwick. O pequeno homem era como um raio de sol no Castelo Ravenloft, e embora ele não conseguisse divertir Strahd, ele deleitava Tatyana e Sergei com suas piadas e cambalhotas. Como resultado, Strahd não se opunha sempre que Pidlwick e a duquesa vinham visitar.

Ansiosa por agradar e desejando retornar a corte, a duquesa encomendou ao lendário fabricante de brinquedos Fritz von Weerg a construção de uma réplica perfeita de Pidlwick como presente para a família de Strahd. Embora a duquesa tivesse boas intenções, a réplica não possuía as habilidades de Pidlwick, e não conseguiu entreter ninguém. Mesmo que o próprio Pidlwick passasse meses treinando, a réplica não podia falar, e seus movimentos eram mais estranhos do que divertidos.

Pidlwick II

Pidlwick II

Constructo Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 10 (3d6)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Perícias Atuação +2
Imunidades a Danos veneno
Imunidade a Condições paralisado, petrificado, envenenado
Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas qualquer compreende o idioma Comum, mas não fala e não pode ler ou escrever
Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Emboscada. Durante a primeira rodada de combate, Pidlwick II tem vantagem em rolagens de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha agido.

Ações

Porrete. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 2 (1d4) de dano de concussão.

Dardo. *Ataque com Arma à Distância:* +4 para atingir, alcance 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d4+2) de dano perfurante.

Um áspero inverno aprisionou a duquesa, o bobo e sua réplica em Castelo Ravenloft por vários meses. A duquesa sucumbiu posteriormente a uma doença, após o que Tatyana pediu a Pidlwick que permanecesse no Castelo.

Um Pidlwick Já é Demais. Von Weerg não era um fabricante de brinquedos comum, e ele colocou um pouco de si mesmo em todas as suas criações, o que significa que suas obras tiveram um toque da loucura de seu criador. Pidlwick II sabia que não tinha nenhum propósito enquanto Pidlwick permanecesse no Castelo Ravenloft, então o empurrou por um longo lance de escadas, matando-o. Todos pensaram que foi um acidente. Nos dias que se seguiram, Pidlwick II tentou o seu melhor para preencher o vazio de seu antecessor, mas a mera presença da réplica foi perturbadora para Tatyana, e nunca foi chamado para se apresentar. Então, foi colocado de lado como um brinquedo descartado.

Brinquedo Maldito. Pidlwick II foi mantido em um pequeno armário adjacente a um dos quartos de hóspedes. Em raras ocasiões em que alguém ficava lá, Pidlwick escapava do armário no meio da noite, sufocava o visitante com um travesseiro e depois recuava para o armário. Os empregados do castelo nunca imaginaram que a réplica poderia ser a responsável, ao invés disso assumiam que os convidados haviam morrido durante o sono.

Mas Strahd não foi enganado. Ele percebeu com bastante rapidez que a réplica tinha começado a exibir uma natureza assassina. Ao invés de destruir Pidlwick II, Strahd manteve o bobo para despachar convidados irritantes de vez em quando.

Após as mortes de Sergei e Tatyana, o castelo ficou praticamente abandonado, e não havia mais convidados para Pidlwick II "entreter". A réplica saiu de seu armário e encontrou novos lugares para se esconder. Ele teme Strahd e segue ansiosamente qualquer pessoa que lhe dê a atenção desejada.

Pidlwick II é basicamente um brinquedo de grandes dimensões — um mecanismo de 1,2 metros de altura recheado com engrenagens, molas e outros componentes habilmente ajustados para transmitir uma aparência de vida a ele. Sua pele é feita de couro costurado esticado sobre uma armação de madeira articulada. Pidlwick II passou fuligem em torno de seus olhos e boca, dando-lhe os olhos triangulares e o sorriso dentado de uma abóbora do dia das bruxas.

Traços de Pidlwick II

Ideal. "Eu gostaria de poder fazer as pessoas felizes."

Vínculo. "Eu gostaria de encontrar alguém — qualquer um — que não tenha medo de mim e que goste da minha companhia."

Defeito. "Quando estou chateado, faço coisas ruins."

Rahadin

Rahadin, o mordomo elfo das sombras de Castelo Ravenloft, serviu a família de Strahd fielmente durante quase quinhentos anos. Ele é o servo eterno de Strahd, um antigo companheiro de armas, e um guerreiro cruel que já matou milhares de pessoas em sua vida.

Exílio. Rahadin foi exilado por se recusar a se curvar perante um príncipe elfo das sombras que ele considerava fraco e corrupto. Quando os elfos das sombras se recusaram a jurar lealdade ao rei Barov, Rahadin o ajudou a conquistá-los. A linhagem real do reino dos elfos foi obliterada, e os elfos das sombras caçados como coelhos. Os poucos que sobreviveram foram subjugados ou forçados a viver entre os Vistanis. Barov ficou tão satisfeito com Rahadin que o rei tornou o elfo das sombras um membro honorário de sua família.

Mordomo. Depois que Barov morreu, Rahadin continuou a lutar como um dos generais de Strahd. Quando as guerras terminaram e Strahd virou sua atenção para a construção do Castelo Ravenloft, Rahadin viu que magos e artesãos foram trazidos para Baróvia. Anos mais tarde, Strahd nomeou Rahadin administrador de seu castelo. Rahadin teve o prazer de fazer o que Strahd lhe ordenava, e ele incutiu o terror nos empregados do castelo com rotineiro flagelo àqueles que não cumpriam os deveres de seus exigentes padrões.

Quando uma elfa das sombras chamada Patrina Velikovna bateu à porta de Strahd, Rahadin viu que ela intrigava Strahd, mas o elfo desconfiava de seus motivos. Patrina tentou seduzir Strahd com a ideia de imortalidade — algo que ele desejava acima de tudo. Ela lhe contou a lenda de uma cripta proibida chamada Templo Âmbar, onde o segredo de alcançar a imortalidade estava escondido. Enquanto Strahd esteve fora para explorar o templo, Rahadin entregou todos os assuntos de seu mestre e começou a procurar uma mulher que pudesse separar Strahd de Patrina Velikovna. Nessa missão, ele falhou. Seu objetivo foi cumprido, no entanto, quando Sergei, o irmão de Strahd, encontrou Tatyana.

Tatyana era o tipo de Strahd — uma mulher de beleza requintada e gentil. Quando Strahd voltou para Ravenloft, a jovem surpreendeu instantaneamente sua atenção, e Rahadin teve o prazer de informar a Patrina que sua presença no castelo não era mais desejada. A lealdade de Rahadin não vacilou depois que Tatyana morreu e Strahd tornou-se um vampiro. Ele continuou a cumprir as ordens de seu mestre. Ansioso por tirar Tatyana da mente de Strahd, atraiu mais mulheres para o castelo, levando várias delas como pretendentes antes de serem sugadas e transformadas em crias vampíricas. Rahadin fez com que essas mulheres fossem agraciadas com joias e roupas finas, e tornou confortável sua estadia em Ravenloft.

Carrasco. Patrina Velikovna e seu povo estavam vivendo entre os Vistanis quando ouviram falar da morte de Tatyana e da maldição de Strahd. A sempre jovem Patrina voltou para Ravenloft com a esperança de ganhar o amor de Strahd. Desta vez, ficou claro que ela ansiava o poder de Strahd e que ele nunca a amaria. Rahadin concluiu que Patrina sofreria o mesmo destino que as mulheres que tinham vindo antes dela. Ele provou estar errado quando o próprio povo de Patrina a condenou à morte para evitar que Strahd a reivindicasse como sua esposa.

Strahd irou-se pelos elfos das sombras terem tirado Patrina dele. Depois de obter seu corpo e sepultá-lo nas criptas de Ravenloft, Strahd enviou Rahadin para puni-los. Rahadin matou as elfas para que o clã não pudesse se reproduzir. Ele também cortou as orelhas do irmão de Patrina, Kasimir, que orquestrou o apedrejamento.

Rahadin

Gritos dos Mortos. Rahadin é uma criatura tão terrível que qualquer um que fica a menos de 3 metros dele pode ouvir os gritos de desespero dos inúmeros homens e mulheres que ele matou em sua vida. Ele não pode ouvi-los, nem seria assombrado por eles se pudesse. O único com que ele se importa é Strahd von Zarovich, por quem ele teria prazer em dar a vida.

Traços de Rahadin

Ideal. "A lealdade é tudo."

Vínculo. "Sou filho do rei Barov von Zarovich, e servirei seu filho — meu irmão e meu senhor — para sempre."

Defeito. "Eu matei milhares de homens. Vou matar mais milhares para preservar o legado de von Zarovich."

Rahadin

Humanoide Médio (elfo), leal e mau

Classe de Armadura 18 (couro batido)
Pontos de Vida 135 (18d8+54)
Deslocamento 10,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Testes de Resistência Con +7, Sab +7
Perícias Enganação +8, Furtividade +14, Intimidação +12, Intuição +7, Percepção +11
Sentidos Percepção passiva 21, visão no escuro 18 m
Idiomas Comum, Élfico
Nível de Desafio 10 (5.900 EXP)

Ancestralidade Feérica. Rahadin possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem colocá-lo para dormir.

Máscara da Natureza. Rahadin pode tentar se esconder mesmo quando está apenas levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenômeno natural.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração inata de Rahadin é Inteligência. Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

3/dia: *montaria fantasmagórica, passo nebuloso*
1/dia: *arma mágica, dificultar detecção*

Coro da Morte. Qualquer criatura a menos de 3 metros de Rahadin, que não está protegida por uma magia *limpar a mente*, ouve os gritos das milhares de pessoas que Rahadin matou. Com uma ação bônus, Rahadin pode forçar todas as criaturas que podem ouvir os gritos a realizar um teste de resistência de Sabedoria contra CD 16. Cada criatura sofre 16 (3d10) de dano psíquico em uma falha, ou metade de dano em um sucesso.

Ações

Ataques Múltiplos. Rahadin ataca três vezes com sua cimitarra, ou duas vezes com seus dardos envenenados.

Cimitarra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d6+6) de dano cortante.

Dardo Envenenado. *Ataque à Distância com Arma:* +10 para atingir, alcance 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d4+6) de dano perfurante mais 5 (2d4) de dano de veneno.

Rictavio

Humanoide Médio (humano), leal e bom

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)
Pontos de Vida 77 (14d8+14)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Testes de Resistência Con +4, Sab +7
Perícias Arcanismo +9, Intuição +7, Medicina +7, Percepção +7, Prestidigitação +4, Religião +6
Sentidos Percepção passiva 17
Idiomas Abissal, Comum, Élfico, Infernal
Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Conjuração. Rictavio é um conjurador de 9º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência à magia 15, +7 para atingir ataques com magia). Rictavio tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *consertar, luz, orientação, taumaturgia*
1º nível (4 espaços): *curar ferimentos, detectar o bem e mal, proteção contra o bem e mal, santuário*
2º nível (3 espaços): *augúrio, proteção contra veneno, restauração menor*
3º nível (3 espaços): *círculo mágico, falar com os mortos, remover maldição*
4º nível (3 espaços): *movimentação livre, proteção contra a morte*
5º nível (1 espaços): *dissipar o bem e o mal*

Equipamento Especial. Além de sua espada-bengala, Rictavio usa um *chapéu de disfarce* e um *anel de proteção mental*, e ele carrega um *pergaminho de de magia* de *reviver os mortos*.

Matador de Mortos-Vivos. Quando Rictavio atinge um morto-vivo com um ataque com arma, os mortos-vivos sofrem um dano extra de 10 (3d6) do tipo da arma.

Ações

Ataques Múltiplos. Rictavio realiza dois ataques com sua espada-bengala.

Espada-Bengala. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d6+1) de dano de concussão (bengala de madeira) ou dano perfurante (espada de prata).

Rictavio

Rictavio

Alguns meses atrás, um meio-elfo bardo vestido de forma espalhafatosa chegou a Baróvia em um vagão carnavalesco, com um macaco de estimação em seu ombro. Ele assumiu uma torre abandonada no Lago Baratok antes de entrar na cidade de Vallaki vários meses depois. Afirmando ser um carnavalesco em busca de novos atores, ele começou a deliciar os moradores com histórias de terras distantes.

Caçador de Monstros. O bardo meio-elfo é, na verdade, um lendário humano caçador de vampiros chamado Rudolph van Richten. A história de van Richten é triste. Um estudioso e médico de uma terra chamada Darkon, casou-se com seu amor de infância, Ingrid, e juntos eles tiveram um filho, Erasmus. Quando tinha quatorze anos, Erasmus foi roubado por um Vistanis e vendido a um vampiro chamado Barão Metus para ser usado como um criado. Quando Van Richten encontrou seu filho, era tarde demais: o barão já havia transformado Erasmus em uma cria vampírica. Erasmus implorou a seu pai para acabar com seu sofrimento, o que Van Richten fez cravando uma estaca de madeira no peito de seu filho. Barão Metus vingou-se matando a esposa de van Richten, que viveu com o horror da destruição de sua família desde então. Depois de destruir Barão Metus, van Richten procurou se vingar do Vistanis e tomou para si a vida de caçar monstros malignos.

A Rodada de Espera. Van Richten já não é um jovem. Ele sabe que sua estrada está chegando ao fim, mas seu trabalho não está pronto. Ele veio a Baróvia para matar Strahd von Zarovich, o maior vampiro de todos. Van Richten estudou Strahd há anos e sabe que não pode confiar no melhor vampiro em um confronto direto: ele deve aguardar o momento certo para atacar. Ele tem boas evidências para sugerir que Strahd periodicamente hiberna em seu caixão, às vezes por anos, quando tudo está quieto no reino. Enquanto aguarda o seu tempo, van Richten esconde-se com a ajuda de um *chapéu de disfarce*, seus pensamentos protegidos por um *anel de proteção mental*. Ele está tentando aprender mais sobre os Guardiões da Pena — uma sociedade de homens-corvo que se opõem a Strahd — enquanto tenta não expor a sociedade secreta ao inimigo comum. Ele acha que os homens-corvo podem ser úteis quando chegar a hora. Van Richten também quer apanhar o maior número possível de espiões de Strahd, começando pelos malignos Vistanis.

O Homem com um Plano. Van Richten não sabe que sua ex-protegida, uma Vistana de tendência boa, chamada Ezmerelda d'Avenir, chegou a Baróvia procurando por ele. Ele ensinou-lhe muitas de suas técnicas de caça aos monstros, mas ela não conhece todos os seus truques e disfarces. Até agora, seus caminhos não se cruzaram. No caso de Van Richten tomar conhecimento da presença de Ezmerelda, ele fará todo o possível para protegê-la sem colocar seus próprios planos em perigo. Se ele pode manipular um grupo de aventureiros para mantê-lo atento, ele o fará.

Van Richten trabalha sozinho. Uma maldição colocada sobre ele há muito tempo por uma vidente Vistanis traz desgraça para aqueles com quem ele faz amizade. Além disso, ele acredita que há muito risco de exposição. Consequentemente, se ameaçado de ser desmascarado, ele se retira para a sua torre (veja capítulo 11) ou algum outro canto silencioso do domínio de Strahd.

Traços de Rictavio

Ideal. "O mal não pode passar em branco."

Vínculo. "Para proteger os que amo, devo mantê-los distantes e escondidos dos meus inimigos."

Defeito. "Eu sou amaldiçoado. Assim, nunca vou ter paz."

Strahd Von Zarovich

Com sua mente afiada e seu coração escuro, Strahd von Zarovich é um inimigo formidável. Coragem e incontáveis vidas foram perdidas para ele. Releia o capítulo 1, "Nas Brumas", para entender sua personalidade e objetivos.

Embora Strahd possa ser encontrado em quase qualquer lugar em seu domínio, o vampiro sempre é encontrado no lugar indicado pela leitura de cartas do capítulo 1, a menos que tenha sido forçado a entrar em seu túmulo nas catacumbas do Castelo Ravenloft.

Táticas de Strahd

Como toda a aventura gira em torno de Strahd, você deve usá-lo inteligentemente e fazer tudo o que puder para torná-lo um adversário terrível e esperto para os personagens dos jogadores.

Quando executar um encontro com Strahd, tenham em mente os seguintes fatos:

- Strahd ataca no momento mais vantajoso e da posição mais vantajosa.
- Strahd sabe quando ele está perdendo. Se ele começar a sofrer mais dano do que ele pode regenerar, ele se move além do alcance de combatentes corpo-a-corpo e conjuradores, ou ele voa para longe (usando lobos convocados ou enxames de morcegos ou ratos para proteger seu abrigo).
- Strahd observa os personagens para ver quem entre eles é mais facilmente influenciado, então tenta encantar personagens que têm baixas pontuações de sabedoria e usá-los como servos. No mínimo, ele pode sugerir a um personagem encantado protegê-lo contra outros membros do grupo de aventureiros.

Os Servos de Strahd

Sempre que Strahd aparece em um local diferente do seu túmulo ou no lugar indicado pela leitura de cartas, role um d20 e consulte a tabela "Servos de Strahd" para determinar quais criaturas ele traz consigo, se houver.

Servos de Strahd

d20	Criaturas
1–3	1d4+2 **lobos atrozes**
4–6	1d6+3 **carniçais**
7–9	1d4+2 **zumbis de Strahd** (neste apêndice)
10–12	2d4 **enxames de morcegos**
13–15	1d4+1 **crias vampíricas**
16–18	3d6 **lobos**
19–20	Nenhum

Se os personagens estão em uma residência, as criaturas de Strahd atravessam portas e janelas para alcançá-los, ou rastejam pela terra, ou escorregam pela chaminé. A cria vampírica (tudo o que resta de um grupo de aventureiros que Strahd derrotou há muito tempo) não pode entrar no local dos personagens a menos que seja convidada.

O Coração da Dor

Strahd pode se dar ao luxo de ser ousado em suas táticas, pois ele tem proteção adicional na forma de um coração de cristal gigante escondido dentro do Castelo Ravenloft.

Qualquer dano que Strahd sofre é transferido para o Coração da Dor (veja capítulo 4, área K20). Se o coração absorve os danos que o reduzem a 0 pontos de vida, ele é destruído, e Strahd sofre qualquer dano excedente. O Coração da Dor tem 50 pontos de vida e é restaurado a esse número de pontos de vida a cada amanhecer, desde que tenha pelo menos 1 ponto de vida restante. Strahd pode, como uma ação bônus em sua vez, quebrar seu vínculo com o Coração da Dor, para que ele não absorva mais o dano sofrido. Strahd pode restabelecer seu vínculo com o Coração da Dor como uma ação bônus em sua vez, mas apenas enquanto estiver no Castelo Ravenloft.

O efeito da proteção oferecida pelo coração da dor pode desanimar quem vê, pois o dano a Strahd é rapidamente desfeito. Por exemplo, um golpe crítico pode deslocar o maxilar de Strahd, mas apenas por um momento; então o maxilar do vampiro volta ao seu lugar rapidamente.

A capacidade do Coração da Dor de absorver o dano é suprimida se ele ou Strahd estiverem totalmente dentro de um *campo antimagia*.

Ações de Covil

Enquanto Strahd está no Castelo Ravenloft, ele pode realizar ações de covil, desde que ele não esteja incapacitado.

Na contagem de iniciativa 20 (quebrando a ordem de iniciativa), Strahd pode realizar uma das seguintes opções de ação de covil, ou abster-se de usar qualquer uma delas naquela rodada:

- Até a contagem 20 da iniciativa na próxima rodada, Strahd pode passar por paredes sólidas, portas, tetos e pisos, como se não estivessem lá.
- Strahd escolhe qualquer número de portas e janelas que ele pode ver, fazendo com que cada uma abra ou feche como ele deseja. As portas fechadas podem ser bloqueadas magicamente (precisando de um teste de Força contra CD 20 para forçar a abertura) até que Strahd opte por acabar com o efeito, ou até que Strahd use esta ação de covil novamente.
- Strahd convoca o espírito colérico de alguém que morreu no castelo. A aparição surge ao lado de uma criatura hostil que Strahd pode ver, faz um ataque contra essa criatura e depois desaparece. A aparição tem as estatísticas de um **espectro**.
- Strahd escolhe uma criatura média ou menor que projete uma sombra. A sombra do alvo deve ser visível para Strahd e até 9 metros dele. Se o alvo falhar em um teste de resistência de Carisma contra CD 17, sua **sombra** se separa dele e se torna uma sombra que obedece aos comandos de Strahd, agindo na contagem de iniciativa 20. Uma magia *restauração maior* ou uma *remover maldição* conjurada no alvo restaura sua sombra natural, mas somente se a sombra morta-viva for destruída.

Brasão de Strahd

Strahd von Zarovich

Morto-vivo Médio (metamorfo), leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)
Pontos de Vida 144 (17d8+68)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +9, Sab +7, Car +9
Perícias Arcanismo +15, Furtividade +14, Percepção +12, Religião +10
Resistências a Danos necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos.
Sentidos Percepção passiva 22, visão no escuro 16 m
Idiomas Abissal, Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal
Nível de Desafio 15 (13.000 EXP)

Conjuração. Strahd é um conjurador de 9º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência à magia 18, +10 para atingir ataques com magia). Ele tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo*
1º nível (4 espaços): *compreender idiomas, névoa obscurecente, sono*
2º nível (3 espaços): *detectar pensamentos, lufada de vento, reflexos*
3º nível (3 espaços): *animar mortos, bola de fogo, dificultar detecção*
4º nível (3 espaços): *invisibilidade maior, malogro, metamorfose*
5º nível (1 espaço): *animar objetos, vidência*

Escalada Aracnídea. Strahd pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Fraquezas Vampíricas. Strahd tem as seguintes fraquezas:

Proibição. Ele não pode entrar numa residência sem ser convidado por um dos seus ocupantes.

Estaca no Coração. Se uma arma perfurante feita de madeira for encravada em seu coração enquanto ele estiver incapacitado no seu local de descanso, ele fica paralisado até a estaca ser removida.

Ferido por Água Corrente. Ele sofre 20 de dano de ácido se terminar seu turno em água corrente.

Hipersensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, Strahd sofre 20 de dano radiante quando começa seu turno, e ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade.

Metamorfo. Se Strahd não estiver sob luz solar ou água corrente, ele pode usar sua ação para se metamorfosear em um morcego Miúdo, em um lobo Médio, em uma nuvem de neblina Média, ou voltar para sua forma verdadeira.

Enquanto estiver na forma de morcego ou de lobo, Strahd não pode falar, seu deslocamento de caminhada é de 1,5 metros e ele tem deslocamento de voo de 9 metros. Na forma de lobo, seu deslocamento de caminhada é de 12 metros. Suas estatísticas, além do seu tamanho e deslocamento, não se alteram. Tudo que ele estiver vestindo é transformado com ele, mas nada que esteja sendo carregado é. Ele reverte para sua forma verdadeira se morrer.

Enquanto estiver na forma de neblina, Strahd não pode realizar quaisquer Ações, falar ou manipular objetos. Ele não tem peso, ele tem deslocamento de voo de 6 metros, pode planar e pode entrar no espaço de criaturas hostis e ficar parado nele. Além disso, se ar puder passar por um espaço, a neblina também poderá sem se espremer e ela não pode passar através da água. Ele tem vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Constituição e é imune a todos os danos não mágicos, exceto o dano que ele sofre da luz solar.

Neblina de Escapada. Quando Strahd cair a 0 pontos de vida fora de seu local de descanso, ele se transforma em uma nuvem de neblina (como no traço Metamorfo) ao invés de cair inconsciente, considerando que ele não esteja sob luz solar ou água corrente. Se ele não puder se transformar, ele é destruído.

Enquanto estiver com 0 pontos de vida na forma de neblina, ele não pode reverter para sua forma de vampiro e deve alcançar seu local de descanso dentro de 2 horas ou será destruído. Uma vez em seu local de descanso, ele reverte para sua forma de vampiro. Ele então fica paralisado até recuperar, pelo menos, 1 ponto de vida. Após 1 hora gasta em seu local de descanso com 0 pontos de vida, ele recupera 1 ponto de vida.

Regeneração. Strahd recupera 20 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se ele tiver, pelo menos, 1 ponto de vida e não esteja sob luz solar ou água corrente. Se ele sofrer dano radiante ou dano de água benta, esse traço não funcionará até o início do próximo turno do vampiro.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Strahd falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Ações

Ataques Múltiplos (Forma de Vampiro Apenas). O vampiro realiza dois ataques, apenas um deles pode ser um ataque de mordida.

Golpe Desarmado (Forma de Vampiro Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d8+4) de dano de concussão mais 14 (4d6) de dano necrótico. Se o alvo é uma criatura, Strahd pode agarrá-lo (CD 18 para escapar) ao invés de causar dano.

Mordida (Forma de Morcego ou Vampiro Apenas). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura voluntária ou uma criatura agarrada por Strahd, incapacitada ou impedida. *Acerto:* 7 (1d6+4) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano necrótico. O máximo de pontos de vida do alvo é reduzido numa quantidade igual ao dano necrótico sofrido e Strahd recupera uma quantidade de pontos de vida igual. A redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0. Um humanoide morto dessa forma e depois enterrado no solo, ergue-se na noite seguinte como uma cria vampírica sob controle de Strahd.

Enfeitiçar. Strahd escolhe um humanoide que ele possa ver, a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o vampiro, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 17 contra essa mágica, ou ficará enfeitiçado. O alvo enfeitiçado considera Strahd um amigo confiável a ser atendido e protegido. Apesar do alvo não estar sob o controle de Strahd, ele atende aos seus pedidos ou age da forma mais favorável que puder e permite Strahd mordê-lo.

Toda vez que Strahd ou os seus companheiros fizerem algo nocivo com o alvo, ele poderá repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Do contrário, o efeito dura por 24 horas ou até Strahd ser destruído, estiver em um plano de existência diferente do alvo ou usar uma ação bônus para terminar o efeito.

Filhos da Noite (1/Dia). Strahd magicamente convoca 2d4 **enxames de morcegos** ou **enxames de ratos**, considerando que o sol não esteja erguido. Quando estiver ao ar livre, Strahd pode convocar 3d6 **lobos** no lugar. As criaturas convocadas chegam em 1d4 rodadas, agindo como aliadas de Strahd e obedecendo aos seus comandos falados. As bestas permanecem por 1 hora, até Strahd morrer ou até ele dispensa-las com uma ação bônus.

Ações Lendárias

Strahd pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Ele recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Movimento. Strahd se move até seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.
Golpe Desarmado. Strahd realiza um golpe desarmado.
Mordida (Custa 2 Ações). Strahd realiza um ataque de mordida.

Zumbi de Strahd

Os zumbis de Strahd são mortos-vivos que servem ao vampiro Strahd von Zarovich. Criados a partir dos guardas do Castelo Ravenloft mortos a muito tempo, eles foram criados por magia negra pelo próprio Strahd.

Membros Repugnantes. A carne cinza-esverdeada de um zumbi de Strahd parece mole, e seus ossos parecem frágeis. Qualquer bom golpe de uma arma de concussão ou cortante separa partes do corpo do zumbi. Os zumbis de Strahd estão cheios de terrível magia necromante que permite que suas partes separadas do corpo continuem a atacar. Todas as partes de um zumbi de Strahd são consideradas a mesma criatura, de modo que danos a qualquer parte afetam toda a criatura.

Natureza de Morto-Vivo. Um zumbi de Strahd não requer ar nem sono.

Zumbi de Strahd

Morto-vivo Médio, imparcial

Classe de Armadura 8
Pontos de Vida 30 (4d8+12)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Testes de Resistência Sab+0
Imunidades a Danos veneno
Imunidade a Condições envenenado
Sentidos Percepção passiva 8, visão no escuro 18 m
Idiomas compreende o idioma que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Membros Repugnantes. Sempre que o zumbi sofrer pelo menos 5 de dano de concussão ou cortante de uma vez, role um d20 para determinar o que acontece com ele:

1–8: Uma perna é decepada do zumbi, se ele possuir quaisquer pernas restantes.
9–16: Um braço é decepado do zumbi, se ele possuir quaisquer braços restantes.
17–20: O zumbi é decapitado.

Se o zumbi é reduzido a 0 pontos de vida, todas as partes dele morrem. Até então, uma parte cortada atua na iniciativa do zumbi e tem sua própria ação e movimento. Uma parte cortada tem CA 8. Qualquer dano sofrido é subtraído dos pontos de vida do zumbi.

Uma perna decepada é incapaz de atacar e tem deslocamento de caminhada de 1,5 metros.

Um braço decepado possui deslocamento de 1,5 metros e pode realizar um ataque de garra no seu turno, com desvantagem na jogada de ataque. Cada vez que o zumbi perder um braço, ele perde um ataque de garra.

Se sua cabeça for decepada, o zumbi perde seu ataque de mordida e seu corpo fica cego, a não ser que a cabeça possa vê-lo. A cabeça decepada tem deslocamento de caminhada de 0 metros. Ela pode realizar um ataque de mordida, mas apenas contra um alvo em seu espaço.

O deslocamento de caminhada do zumbi é reduzido à metade se uma perna for perdida. Se ele perder ambas as pernas, ele estará caído. Se ele possuir ambos os braços, poderá rastejar. Com apenas um braço, ele ainda pode rastejar, mas seu deslocamento de caminhada é reduzido à metade. Sem pernas ou sem braços, seu deslocamento de caminhada é 0 metros e ele não pode se beneficiar de quaisquer bônus de deslocamento.

Ações

Ataques Múltiplos. O zumbi realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.
Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 3 (1d4+1) de dano de perfurante.
Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d6+1) de dano cortante.

Vladimir Horngaard

Vladimir Horngaard juntou-se à Ordem do Dragão de Prata ainda jovem e rapidamente ganhou a amizade de seu fundador, o dragão de prata Argynvost. Quando ele se tornou um cavaleiro da ordem, viajou para terras distantes para fazer guerra contra as forças do mal. O dragão ficou em casa e, sob a aparência de um nobre humano chamado Lorde Argynvost, trouxe novos iniciados para a ordem.

Inimigos de Strahd. Vladimir viu-se lutando contra os exércitos de Strahd uma e outra vez enquanto atravessavam a terra. Quando ficou claro que Strahd não poderia ser interrompido, os cavaleiros da ordem levaram centenas de refugiados ao vale de Argynvost, mas Strahd os seguiu até o santuário e os dominou com uma grande força. Vladimir, a quem Argynvost tinha feito um comandante de campo, não conseguiu conter a maré maligna e foi morto, não antes do desgosto de testemunhar o próprio Strahd matar seu amado companheiro, cavaleiro Sir Godfrey Gwilym. Com a batalha conquistada, Strahd cercou Argynvostholt. Ao invés de se esconder em seu covil, Argynvost emergiu e lutou contra os exércitos de Strahd até seu amargo fim.

Vingança Mortal. Sem aceitar seu fracasso, Vladimir voltou como um ressurgido. Tamanho seu ódio contra Strahd e a sede de vingança que esses sentimentos alimentaram os espíritos de muitos dos seus colegas, incluindo Godfrey — para voltar também como ressurgidos. Vladimir continuou a fazer guerra desesperada, mesmo quando Strahd apertou seu controle sobre o vale.

Vladimir Horngaard

Quando Strahd tornou-se um vampiro, Vladimir e seus ressurgidos deveriam ter obtido seu eterno descanso. Mas os atos de Strahd eram tão hediondos que os espíritos dos cavaleiros ficaram presos atrás das cortinas de névoa de Baróvia.

Cego de Ódio. Vladimir odeia Strahd, mas não quer dar ao vampiro seu descanso final. Vladimir quer que Strahd sofra para sempre pelas mortes de Godfrey e Argynvost, pela destruição de sua ordem e por todos os outros crimes pelos quais o vampiro é culpado. Vladimir acredita que toda Baróvia foi varrida para o inferno, e ele quer ter certeza de que Strahd ficará preso nele para sempre. Isso irrita Vladimir, de que ele e seus colegas cavaleiros também estão presos, mas em sua mente, tal é o preço de manter o vampiro confinado. Mesmo seu amor por Godfrey agora é apenas uma memória fraca envolvida por seu ódio.

Se Vladimir se libertasse de seu ódio, seu espírito encontraria a paz e poderia lembrar-se do calor do amor. Quando Strahd for derrotado, mesmo que temporariamente, as névoas que cercam Baróvia desapareceriam, permitindo que os espíritos de Vladimir e seus cavaleiros entrassem na vida após a morte. No entanto, Vladimir preferiria saborear o tormento de Strahd a levar paz à sua ordem caída ou à terra de Baróvia. Para trás ficaram os dias de honra e valor.

Estatísticas. Vladimir Horngaard tem as estatísticas de um **ressurgido** com as seguintes modificações:

- A tendência de Vladimir é um leal e mau.
- A Classe de Armadura é 17 (meia armadura).
- Ele tem 192 pontos de vida.
- Ele fala Comum e Dracrônico.
- Vladimir empunha uma *espada grande +2* com um punho esculpido para se assemelhar a asas de dragão de prata e um pomo em forma de cabeça de dragão de prata com uma opala negra entre os dentes. Com uma ação, ele pode fazer dois ataques com a espada (+9 para atingir). Isso causa 20 (4d6+6) de dano cortante em um acerto. Contra Strahd, Vladimir causa mais 14 (4d6) de dano cortante com a arma.
- Vladimir tem um nível de desafio de 7 (2.900 EXP).

Traços de Vladimir Horngaard

Ideal. "A vingança é tudo que me resta."

Vínculo. "Eu jurei fidelidade à Ordem do Dragão de Prata. Embora a ordem tenha sido quebrada, minha fidelidade nunca morrerá."

Defeito. "Destruir Strahd acabaria com o tormento do vampiro, e isso é algo que nunca permitirei."

Homem-Corvo

Homens-corvos são licantropos secretos e extraordinariamente cautelosos que confiam uns nos outros, mas desconfiam de todos os outros. Embora habilidosos, ao se misturarem à sociedade, eles mantêm-se bem reservados, respeitam as leis locais e se esforçam para fazer o bem sempre que possível.

Nas formas humanas e híbridas, os homens-corvo favorecem armas leves. Eles são relutantes em fazer ataques de mordida em forma de corvo por medo de espalhar sua maldição para aqueles que não a merecem ou que abusariam disso.

Uma Casta de Homens-Corvos. Homens-corvos se referem aos seus grupos fortemente unidos como castas. Uma casta de homens-corvos geralmente tem entre sete e doze indivíduos. Não surpreendentemente, homens-corvos se dão bem com os corvos e muitas vezes escondem-se entre eles.

Colecionadores Caridosos. Homens-corvos gostam de colecionar bugigangas brilhantes e quinquilharias refinadas. Eles gostam de compartilhar suas riquezas com os necessitados e, nas formas humanoides, dão modestamente dinheiro à caridade. Eles tomam medidas para manter itens mágicos fora de mãos malignas, ocultando-os em esconderijos secretos.

Personagens como Homens-Corvos. O *Manual dos Monstros* tem regras para personagens afligidos pela licantropia. O texto a seguir aplica-se especificamente aos personagens de homens-corvos.

Um personagem amaldiçoado com a licantropia dos homens-corvos ganha uma Destreza de 15 se sua pontuação já não for maior. As rolagens de ataque e dano para a mordida do homem-corvo são baseadas na Força ou Destreza do personagem, o que for maior. A mordida de um homem-corvo em forma de corvo causa 1 de dano perfurante (nenhum modificador de habilidade se aplica a esse dano) e carrega a maldição da licantropia; consulte a barra lateral "Personagens de Jogadores como Licantropos" na nota de licantropos no *Manual dos Monstros* para detalhes.

Homem-Corvo

Humanoide Médio (humano, metamorfo), leal e bom

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 31 (7d8)
Deslocamento 9 m (voo 15 m na forma de corvo ou híbrida)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Perícias Intuição +4, Percepção +6
Imunidades a Danos concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos feitos com armas não prateadas
Sentidos Percepção passiva 16
Idiomas Comum (não pode falar na forma de corvo)
Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Metamorfo. O homem-corvo pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide-corvo ou em um corvo, ou de volta a sua forma humanoide. Suas estatísticas, além do tamanho, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que está vestindo ou transportando não é transformado. Ele retorna à sua forma humanoide se morrer.

Mimetismo. O homem-corvo pode imitar sons simples que ouviu, como uma pessoa sussurrando, um bebê chorando, ou um animal crocitando. Uma criatura que ouve os sons pode dizer que eles são imitações com uma teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição)contra CD 10.

Ações

Ataques Múltiplos (Somente Forma Humana ou Híbrida). O homem-corvo realiza dois ataques com arma, um dos quais pode ser com sua besta de mão.

Bico (Somente Forma de Corvo ou Híbrida). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 1 de dano perfurante na forma de corvo, ou 4 (1d4+2) de dano perfurante na forma híbrida. Se o alvo é um humanoide, ele deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição contra CD 10 ou será amaldiçoado com a licantropia dos homens-corvo.

Espada Curta (Somente Forma Humanoide ou Híbrida). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

Besta de Mão (Somente Forma Humanoide ou Híbrida). *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 9/18 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

Apêndice E: O Baralho Tarokka

Os Vistanis há muito tempo são mestres da adivinhação. Nas mãos de um vidente Vistana, um baralho de cartas tarokka pode contar histórias sobre o futuro e fornecer respostas para muitas perguntas sombrias e misteriosas.

Embora o acabamento e a qualidade artística das cartas possam variar de um baralho para outro, a capacidade das cartas para invocar informações sobre o futuro é muito mais valiosa do que o valor monetário de um baralho.

Qualquer um pode criar um baralho de cartas de tarokka, mas apenas alguém de sangue Vistanis pode imbuir as cartas com o dom da adivinhação. Uma vez criados e encantados, eles devem ser armazenados de acordo com a tradição antiga, ou eles perdem sua eficácia. Quando não estiverem em uso, as cartas tarokka devem ser embaladas em seda e armazenadas em uma caixa de madeira.

Composição

Um baralho tarokka tem cinquenta e quatro cartas, cada uma com seu próprio nome. Quarenta delas compõem o baralho comum, que é dividido em quatro naipes: gládios, moedas, estrelas e glifos.

Cada naipe contém cartas numeradas de um a nove, mais uma décima carta que é chamada de mestre desse naipe. Uma carta pode ser referida pela designação do seu naipe ou pelo seu nome. Por exemplo, o três de glifos também é conhecida como O Curandeiro, e a carta do Mago também é conhecida como o Mestre das Estrelas.

As quatorze cartas restantes formam o baralho nobre, que simboliza as forças naturais do multiverso. Essas cartas são representadas por um símbolo de uma coroa e são as cartas mais poderosas do baralho.

O Baralho Nobre

As cartas que compõem o baralho nobre não são consideradas um naipe, embora sejam designadas com um ícone de coroa para marcar sua importância. Em vez disso, cada carta é um poder importante por direito próprio. Se uma dessas cartas sair em uma leitura e parece contradizer a previsão de uma carta anterior, o Vistana sempre assume que essa carta tem precedência.

O Baralho Comum

Os quatro naipes e suas respectivas cartas são descritos com mais detalhes abaixo.

Gládios

Este naipe simboliza agressão e violência. É o naipe dos guerreiros, sejam eles paladinos, soldados, mercenários ou gladiadores. Também simboliza o poder de governos e líderes, sejam nobres ou corruptos.

Estrelas

Este naipe simboliza o desejo de poder pessoal e controle sobre coisas além do conhecimento dos mortais. É o naipe dos magos, sábios e intelectuais arcanos. Ele também representa o triunfo da magia, da ciência e da razão sobre a religião, o misticismo e a superstição.

Moedas

Este naipe simboliza a avareza e o desejo de ganho pessoal e material. Também simboliza a gula, a luxúria e a obsessão. No lado do bem, este naipe pode sugerir a acumulação de riqueza em benefício de uma instituição de caridade ou uma causa justa. Do lado do mal, incorpora os piores aspectos da ganância. Ele fala do poder do ouro, e como esse poder pode construir ou destruir nações.

Glifos

Este naipe simboliza fé, espiritualidade e força interior. É o naipe dos sacerdotes e daqueles que se dedicam ao serviço de uma divindade, um poder superior ou uma filosofia elevada. Do lado do bem, representa força de vontade e dedicação. Do lado do mal, o naipe significa fraqueza de caráter, dupla-personalidade e traição aos ideais ou crenças de alguém. Ele simboliza a saúde e a cura, bem como doenças e moléstias.

O Baralho Nobre

Nome	Representa
Artefato	A importância de algum objeto físico que deve ser obtido, protegido ou destruído a todo o custo
Bestial	Grande raiva ou paixão; algo bestial ou malévolo escondido ou à espreita logo abaixo da superfície
Violado	Derrota, falha e desespero; a perda de algo ou alguém importante, sem o qual se sente incompleto
Lorde Negro	Um indivíduo único e poderoso de natureza maligna, cujo objetivo tem consequências enormes e de longo alcance
Cárcere	Isolamento e prisão; ser tão conservador que pensa como um prisioneiro de suas próprias crenças
Fantasma	O passado iminente; o retorno de um antigo inimigo ou a descoberta de um segredo enterrado há muito tempo
Executor	A morte iminente de um condenado com ou sem razão por um crime; acusações falsas e injustas
Cavaleiro	Morte; desastre em forma de perda de riqueza ou propriedade, uma derrota horrível ou o fim de uma linhagem
Inocente	Um ser de grande importância cuja vida está em perigo (que pode estar indefeso ou simplesmente ignora o perigo)
Fantoche	A presença de um espião ou um lacaio de algum poder maior; um encontro com um fantoche ou um subordinado
Brumas	Algo inesperado ou misterioso que não pode ser evitado; uma grande missão ou jornada que irá por à prova o espírito de alguém
Corvo	Uma fonte escondida de informação; uma feliz mudança de eventos; um potencial secreto para o bem
Vidente	Inspiração e inteligência afiada; um evento futuro, cujo resultado dependerá de uma mente inteligente
Tentação	Aquele que foi comprometido ou desviado pela tentação ou loucura; quem tenta os outros para fins malignos

Gládios

Carta	Nome	Representa
Mestre de Gládios	Guerreiro	Força e vigor personificados; violência; aqueles que usam a força para atingir seus objetivos
Um de Gládios	Vingador	Justiça e vingança por grandes erros; aqueles em busca de livrar o mundo do grande mal
Dois de Gládios	Paladino	Guerreiros justos e nobres; aqueles que vivem por um código de honra e integridade
Três de Gládios	Soldado	Guerra e sacrifício; a resistência para suportar grandes dificuldades
Quatro de Gládios	Mercenário	Força interna e fortitude; aqueles que lutam pelo poder ou riqueza
Cinco de Gládios	Mirmidão	Grandes heróis; uma súbita mudança do destino; o triunfo do oprimido sobre um poderoso inimigo
Seis de Gládios	Furioso	O lado brutal e bárbaro da guerra; desejo de sangue; aqueles com natureza bestial
Sete de Gládios	Encapuzado	Fanatismo, intolerância e xenofobia; uma presença misteriosa ou recém-chegada
Oito de Gládios	Ditador	Tudo o que está errado com o governo e a liderança; aqueles que dominam pelo medo e violência
Nove de Gládios	Torturador	A vinda de sofrimento ou crueldade implacável; aquele que é irremediavelmente malvado ou sádico

Estrelas

Carta	Nome	Representa
Mestre de Estrelas	Mago	Mistério e enigmas; o desconhecido; aqueles que desejam poder mágico e um grande conhecimento
Um de Estrelas	Transmutador	Uma nova descoberta; a vinda de coisas inesperadas; consequências imprevistas e caos
Dois de Estrelas	Adivinho	A busca do conhecimento temperado pela sabedoria; verdade e honestidade; sábios e profecias
Três de Estrelas	Encantador	Tumulto interno que vem da confusão, medo do fracasso ou informação falsa
Quatro de Estrelas	Abjurador	Aqueles guiados por lógica e raciocínio; aviso de uma pista ou informação ignorada
Cinco de Estrelas	Elementalista	O triunfo da natureza sobre a civilização; catástrofes naturais e colheitas generosas
Seis de Estrelas	Evocador	Poder mágico ou sobrenatural que não pode ser controlado; magia para fins destrutivos
Sete de Estrelas	Ilusionista	Mentiras e engano; grandes conspirações; sociedades secretas; a presença de um embusteiro ou sabotador
Oito de Estrelas	Necromante	Eventos não naturais e obsessões pouco saudáveis; aqueles que seguem um caminho destrutivo
Nove de Estrelas	Conjurador	A chegada de uma ameaça sobrenatural inesperada; aqueles que pensam em si mesmos como deuses

Moedas

Carta	Nome	Representa
Mestre de Moedas	Ladino	Qualquer um para quem o dinheiro é importante; aqueles que creem que o dinheiro é a chave para o sucesso
Um de Moedas	Espadachim	Aqueles que gostam de dinheiro fácil; trapaceiros amáveis e patifes
Dois de Moedas	Filantropo	Bondade e caridade em grande escala; aqueles que usam a riqueza para combater o mal e a miséria
Três de Moedas	Negociante	Comércio; contrabando e mercados negros; negociações justas e equitativas
Quatro de Moedas	Mercador	Uma mercadoria rara ou oportunidade de negócio; transações comerciais enganosas ou perigosas
Cinco de Moedas	Membro da Guilda	Pessoas de mentalidade semelhante que se juntam em um objetivo comum; orgulho no trabalho
Seis de Moedas	Pedinte	Mudança repentina no status econômico ou fortuna
Sete de Moedas	Bandido	Aqueles que furtam ou assaltam; perda de propriedade, beleza, inocência, amizade ou fama
Oito de Moedas	Coletor de Impostos	Corrupção; honestidade em um governo ou organização de outra forma corrupto
Nove de Moedas	Avarento	Riqueza acumulada; aqueles que são irreversivelmente infelizes ou que pensam que o dinheiro não tem sentido

Glifos

Carta	Nome	Representa
Mestre de Glifos	Sacerdote	Iluminação; aqueles que seguem uma divindade, um sistema de valores ou um propósito mais elevado
Um de Glifos	Monge	Serenidade; força interior e auto-confiança; confiança suprema desprovida de arrogância
Dois de Glifos	Missionário	Aqueles que espalham sabedoria e fé para os outros; advertências sobre a propagação do medo e da ignorância
Três de Glifos	Curandeiro	Cura de uma doença, moléstia ou maldição contagiosa; aqueles que praticam as artes de cura
Quatro de Glifos	Pastor	Aqueles que protegem os outros; aquele que carrega um fardo muito grande para ser apoiado sozinho
Cinco de Glifos	Druida	A ambivalência e crueldade da natureza e aqueles que se sentem atraídos por ela; turbulência interna
Seis de Glifos	Anarquista	Uma mudança fundamental provocada por uma crença de que as demais estão sendo testadas
Sete de Glifos	Charlatão	Mentirosos; aqueles que professam acreditar em uma coisa, mas na verdade acreditam em outra
Oito de Glifos	Bispo	Adesão estrita a um código ou a uma crença; aqueles que conspiram, planejam e maquinam
Nove de Glifos	Traidor	Traição por alguém próximo e confiável; um enfraquecimento ou perda de fé

Artefato
Bestial
Violado
Lorde Negro
Cárcere
Fantasma
Executor
Cavaleiro
Inocente

Fantoche

Brumas

Corvo

Vidente

Tentação

Guerreiro

1
Vingador

2
Paladino

3
Soldado

4
Mercenário
4
Mercenário

5
Mirmidão
5
Mirmidão

6
Furioso
6
Furioso

7
Encapuzado
7
Encapuzado

8
Ditador
8
Ditador

9
Torturador
9
Torturador

Mago
Mago

1
Transmutador
1
Transmutador

2
Adivinho
2
Adivinho

3
Encantador

4
Abjurador

5
Elementalista

6
Evocador

7
Ilusionista

8
Necromante

9
Conjurador

Ladino

1
Espadachim

2
Filantropo
2
Filantropo

3
Negociante
3
Negociante

4
Mercador
4
Mercador

5
Membro da Guilda
5
Membro da Guilda

6
Pedinte
6
Pedinte

7
Bandido
7
Bandido

8
Coletor de Impostos
8
Coletor de Impostos

9
Avarento
9
Avarento

Sacerdote
Sacerdote

1
Monge
Monge
1

2
Missionário
Missionário
2

3
Curandeiro
Curandeiro
3

4
Pastor
Pastor
4

5
Druida
Druida
5

6
Anarquista
Anarquista
6

7
Charlatão
Charlatão
7

8
Bispo
Bispo
8

9
Traidor
Traidor
9

Apêndice F: Folhetos

Carta de Kolyan Indirovich (Versão 1)

Saúdam-te a coragem e bravura.

Eu, humilde servo de Baróvia, envio-te honra. Nós imploramos por ajuda tão desesperadamente necessária.

O amor da minha vida, Ireena Kolyana, foi acometida por um mal tão mortal que até mesmo a boa gente de nossa aldeia não pode ajudá-la. Ela definha em sua ferida, e eu deveria salvá-la dessa ameaça.

Há muita riqueza nesta comunidade. Eu ofereço tudo o que temos para ti e teus companheiros, mas responda à minha desesperada súplica.

Venha rapidamente, pois o tempo está se esgotando! Tudo o que eu tenho será seu!

Kolyan Indirovich
Burgomestre

Convite de Strahd

Meus amigos

Saibam que fui eu quem os trouxe a esta terra, minha casa, e saibam que só eu posso libertá-los.

Eu ofereço-lhes um jantar em meu castelo para que possamos nos encontrar em um ambiente civilizado.

Sua visita aqui será segura. Aguardo vossa chegada.

Seu anfitrião,
Strahd von Zarovich

Do Memorial de Strahd

Eu sou o Ancestral. Eu sou a Terra. Minhas origens se perdem na escuridão do passado. Eu era o guerreiro, eu era bom e justo. Eu trovejei pela terra como a ira de um deus justo, mas os anos de guerra e os anos matando desgastaram minha alma como o vento desgasta pedra em areia.

Toda a bondade escorria da minha vida. Eu achei que minha juventude e força tinha se ido, e tudo o que eu tinha deixado era a morte. Meu exército se instalou no vale de Baróvia e tomou o poder sobre o povo em nome de um deus justo, mas sem a graça ou a justiça dele.

Chamei minha família, a muito destituída de seus antigos tronos, e trouxe-os para se instalarem no Castelo Ravenloft. Eles vieram com um irmão mais novo, Sergei. Ele era bonito e jovem. Eu o odiava por ambos.

Das famílias do vale, um espírito brilhava acima de todos os outros. Uma beleza rara, que chamavam de "perfeição", "alegria" e "tesouro". O nome dela era Tatyana, e eu desejava que ela fosse minha.

Eu a amava com todo meu coração. Eu a amei por sua juventude. Eu a amei por sua alegria. Mas ela me desprezou! "O Velho" era meu nome para ela – "ancião" e "irmão" também. Seu coração foi para Sergei. Eles ficaram noivos. A data foi escolhida.

Com palavras ela me chamou de "irmão", mas quando eu olhei nos seus olhos eles refletiram outro nome: "morte". Foi a morte dos velhos que ela viu em mim. Ela amava sua juventude e era feliz com isso. Mas eu tinha desperdiçado a minha. A morte que viu em mim se virou contra mim. E então passei a odiar a morte – a minha morte. O meu ódio é muito forte. Eu não seria chamado

de "morte" tão cedo. Fiz um pacto com ela, um pacto de sangue. No dia do casamento, matei Sergei, meu irmão. Meu pacto fora selado com o seu sangue.

Eu encontrei Tatyana chorando no jardim a leste da capela. Ela fugiu de mim. Ela não me deixou explicar, e uma grande ira cresceu dentro de mim. Ela tinha que entender o pacto que eu fiz por ela. Eu a persegui. Finalmente, em desespero, ela saltou das muralhas de Ravenloft, e eu assisti tudo o que sempre desejei fugir do meu alcance para sempre.

Eram mil pés entre as névoas. Nenhum rastro dela foi encontrado. Nem mesmo eu sei qual o seu destino final. As flechas dos guardas do castelo me perfuraram até a alma, mas eu não morri. Nem vivi. Eu me tornei morto vivo, para sempre.

Estudei muito desde então. "Vampiro" é o meu novo nome. Eu ainda anseio por vida e juventude, e eu amaldiçoo os vivos que a tiraram de mim. Mesmo o sol é contra mim. É o sol e a luz que mais receio, mas pouca coisa pode me ferir agora. Mesmo uma estaca em meu coração não me mata, embora me contenha os movimentos. Mas a espada, a maldita espada que Sergei trouxe! Eu devo descartar esse horrível instrumento! Temo-a e odeio-a tanto quanto ao sol.

Tenho muitas vezes procurado por Tatyana. Eu mesmo posso senti-la ao meu alcance, mas ela foge. Ela me provoca! Ela me insulta! O que será necessário para curvar seu amor a mim?

Agora moro muito abaixo de Ravenloft. Eu vivo entre os mortos e durmo sob as pedras deste profundo castelo de aflição. Eu devo selar as muralhas das escadas para que ninguém me perturbe.

Diário de Rudolph van Richten

Há mais de três décadas me dedico a investigar e expor as criaturas da escuridão à luz purificadora da verdade e do conhecimento. "Herói" é como sou chamado em alguns círculos; "Sábio" e "mestre caçador" em outros. Por sobreviver a incontáveis investidas sobrenaturais sou visto com admiração entre os meus pares; meu nome é falado com medo e aversão entre meus inimigos.

Na verdade, esse chamado "virtuoso" começou como um esforço obsessivo para destruir um vampiro que matou meu filho, e tornou-se para mim uma carreira tediosa e sombria. Mesmo quando minha vida de caçador de monstros começou, senti o peso do tempo em meus ombros cansados. Hoje eu sou um homem que simplesmente viveu muito tempo. Como um lich arrependido, me sinto inexoravelmente ligado a uma existência de loucura que busquei e, aparentemente, agora devo suportar por toda a eternidade. É claro que vou morrer, mas se eu vou descansar no meu túmulo é algo que assombra meus pensamentos ociosos e me atormenta nos meus sonhos.

Espero que aqueles que me acham um herói mudem de ideia quando souberem toda a verdade sobre minha vida como um caçador do não natural. No entanto, devo revelar, aqui e agora, que fui a causa indireta, porém certa, de muitas mortes e a perda de muitos bons amigos. Não me engano! Apenas não sinto pena de mim mesmo. Em vez disso, chego a lidar com uma percepção devastadora: agora vejo que sou objeto de uma maldição Vistanis. Mais tragicamente, a natureza dessa praga é tal que eu não suporto seu peso; em vez disso, muito pior, os que me cercam foram vítimas disso!

Eu relatei a trágica história de como meu único filho Erasmus foi levado por um Vistana e vendido a um vampiro. Eu expliquei como Erasmus foi feito um servo do espreitador noturno, e como foi a minha infeliz parte libertá-lo desse destino pela ponta de uma estaca. O que negligenciei para elucidar como rastreei os sequestradores de Erasmus por toda a terra, ou como "extraí" o paradeiro de Erasmus deles.

Na verdade, os Vistanis levaram Erasmus com a minha própria permissão involuntária. Eles trouxeram um membro extremamente

enfermo de sua tribo para mim uma noite e insistiram em tratá-lo, mas não pude salvar a vida do jovem. Com medo de sua vingança, implorei aos Vistanis que tomassem qualquer coisa minha se eles apenas contivessem seus terríveis poderes, dos quais eu não conhecia nada. Para meu duradouro assombro, eles escolheram furtivamente levar meu filho em troca de sua perda! Quando percebi o que havia ocorrido, eles já haviam desaparecido.

Incitado para além da razão, amarrei o corpo do jovem morto ao meu cavalo e segui obstinadamente a caravana Vistanis através da floresta, permitindo ingenuamente que o sol se pusesse diante de mim sem procurar abrigo da noite. Pouco depois da queda da escuridão, fui assediado por mortos-vivos que me matariam, não fosse seu mestre – um lich, intervir e poupar minha vida, por razões que não entendi completamente. Ele de alguma forma me detectou e, com sua poderosa magia, assumiu o controle de uma série de zumbis que vagavam pela floresta. Ele falou comigo pela boca das coisas mortas e lançou uma proteção mágica contra mortos-vivos em mim, então animou o morto Vistana e fez com que me dissesse onde eu poderia encontrar seu povo. Infelizmente (eu digo em retrospectiva), o plano funcionou. Eu encontrei os ladrões de crianças, e minha inoportuna reunião incluiu uma crescente horda de mortos-vivos vorazes que não podiam me tocar, graças à proteção do lich.

Quando encontrei a caravana, ameacei lançar os zumbis sobre os Vistanis a menos que eles devolvessem meu amado menino. Eles responderam que ele havia sido vendido ao vampiro, Barão Metus. Algo dentro de mim explodiu. Eu liberei os zumbis, e toda a tribo foi comida viva.

No entanto, a história não terminou. Antes de morrer, o líder me amaldiçoou, dizendo: "Viva você sempre entre os monstros, e veja todos que ama morrerem sob suas garras!" Mesmo agora, tantos anos depois, eu posso ouvir suas palavras com dolorosa clareza. Pouco tempo depois, encontrei meu querido Erasmus transformado em vampiro. Ele me implorou para acabar com sua maldição, o que fiz com pesar no coração. A escuridão o arrancou de meus braços amorosos para sempre, e eu pensei que a maldição havia exigido seu pedágio mortal. Chorei até que um desejo insaciável de vingança preenchesse a fenda insondável no meu coração.

Carta de Kolyan Indirovich (Versão 2)

Saúdam-te a coragem e bravura:

Eu, o burgomestre de Baróvia, envio-lhe honra - com desespero.

Minha filha adotiva, a justa Ireena Kolyana, passou as últimas noites sendo mordida por um vampiro. Por mais de quatrocentos anos, essa criatura drenou o sangue da vida do meu povo. Agora, minha querida Ireena definha e morre de uma ferida profana causada por esta besta vil. Ele se tornou muito poderoso em dominar.

Então, eu digo a você, erga-nos sobre a morte e cinja esta terra de símbolos do bem. Venham homens sagrados e convoquem seu poder para que o diabo possa ser contido nas muralhas da aflita Baróvia.

Deposite as nossas dores em nossos túmulos e salve o nosso mundo desse destino maligno. Há muita riqueza aprisionada nesta comunidade. Volte para sua recompensa depois que todos nós partirmos para uma vida melhor.

Kolyan Indirovich
Burgomestre

Diário de Argynvost

Meus cavaleiros caíram, e essa terra está perdida. Os exércitos do meu inimigo não serão impedidos por espadas ou magias, garras ou presas. Hoje vou morrer, não vingando os que caíram, mas defendendo o que eu amo - este vale, sua casa e os ideais da Ordem do Dragão de Prata.

O mal me circunda. Chegou a hora de lançar fora este disfarce e mostrar a essas galinhas no cio minha verdadeira temível forma. Deixe-me despertar o terror em seus corações! Deixe-os contar suas histórias de negro triunfo contra o protetor das Montanhas Balinok! Deixe Argynvost ser lembrado como um dragão de honra e valor. Meu único arrependimento é que meus restos não estarão no seu lugar correto, no mausoléu sagrado do bosque de Argynvost. Sem dúvida, meus ossos serão espalhados entre meus inimigos como as moedas de um tesouro saqueado, troféus de uma vitória arduamente conquistada.

Não tenho medo da morte. Embora meu corpo morra, meu espírito viverá. Deixe que ele sirva como um farol de luz contra a escuridão. Deixe-o trazer esperança a uma terra forjada na aflição.

Agora, à batalha!

A

Ligado pelo Destino

Sob as nuvens da furiosa tempestade, o vampiro Conde Sthahd von Zarovich aparece em silhueta contra as paredes ancestrais do Castelo Ravenloft. O ribombar dos trovões se chocam contra os pináculos do castelo. O vento uivando aumenta enquanto ele direciona seu olhar para a aldeia de Baróvia.

Bem abaixo, mas não além de sua visão penetrante, um grupo de aventureiros acaba de entrar em seu domínio. O rosto de Strahd forma a pequena insinuação de um sorriso enquanto seu plano obscuro se avizinha. Ele sabia que eles estavam vindo, e ele sabe por que eles vieram - tudo de acordo com seu plano.

Um relâmpago atravessa a escuridão, mas Strahd não mais está ali. Somente o uivo do vento enche o ar da meia-noite. O mestre do Castelo Ravenloft está recebendo convidados para o jantar. E você também está convidado.

Uma aventura de horror e fantasia
para personagens entre os níveis 1-10

Para uso com o
Player's Handbook®, *Dungeon Master's Guide®*
e o *Monster Manual®* da quinta edição

CURSE of STRAHD

DungeonsandDragons.com